模拟时代

EMUTIME

2002.5

街机模拟器制造123之一

寻找隐世宝藏～PROTOTYPE介绍～

西游记～释厄传～人物出招

光明灵魂超攻略

浅谈模拟器相关的汉化技术

汉化游戏的商业价值

如何用GBA播放MP3

CRAZ 扫描制作

吉林音像出版社 出版

5



EmuTimE

模拟时代

2002.05

责任编辑：米庆丰

ISRC CN-Q06-01-0111-0 / V.J6

ISBN 7-88833-111-4

吉林音像出版社出版

编辑主任：伍家熹

执行主编：WARIO

责任编辑：隐藏人

苏毅　Phil

美术编辑：原石　梁翰瑜

历苏

漫画编辑：F'

杂志邮箱：

emutime@sina.com

emutime@sohu.com

投稿邮箱：

ETmagazine@sohu.com

特约合作鸣谢：

klk.yeah.net（凯伟模拟站）

某人（无声模都）　白金之星（白金模拟站）

宾宾　歪歪　OEZ　Dadunu



EMUTIME

模拟时代

序

一直没有写序的习惯，可能是因为版面有限的缘故吧。ＥＴ一直希望把更多更好的内容送给大家，可在这个月里，ＥＴ经历了一个大难关，幸好世上还有努力和坚持这两样神器，使ＥＴ象火凤凰般获得新的力量。于是本期页码增加到１６０页，在保证了内容质量后，终于可以露一小脸了＾＿＾。先张开大嘴～深呼吸～！

一直都没有告诉大家，ＥＴ是怎么样的杂志。说实在，当初连编辑部的大小ＥＴ都不知道究竟应该做一本什么样的杂志......后来经过不断的磨练，钉碰多了，ＥＴ也成熟了不少。当杂志渐渐得到了读者的认同，现在——我们知道ＥＴ是什么了！

于是我们迫不及待的想告诉你：

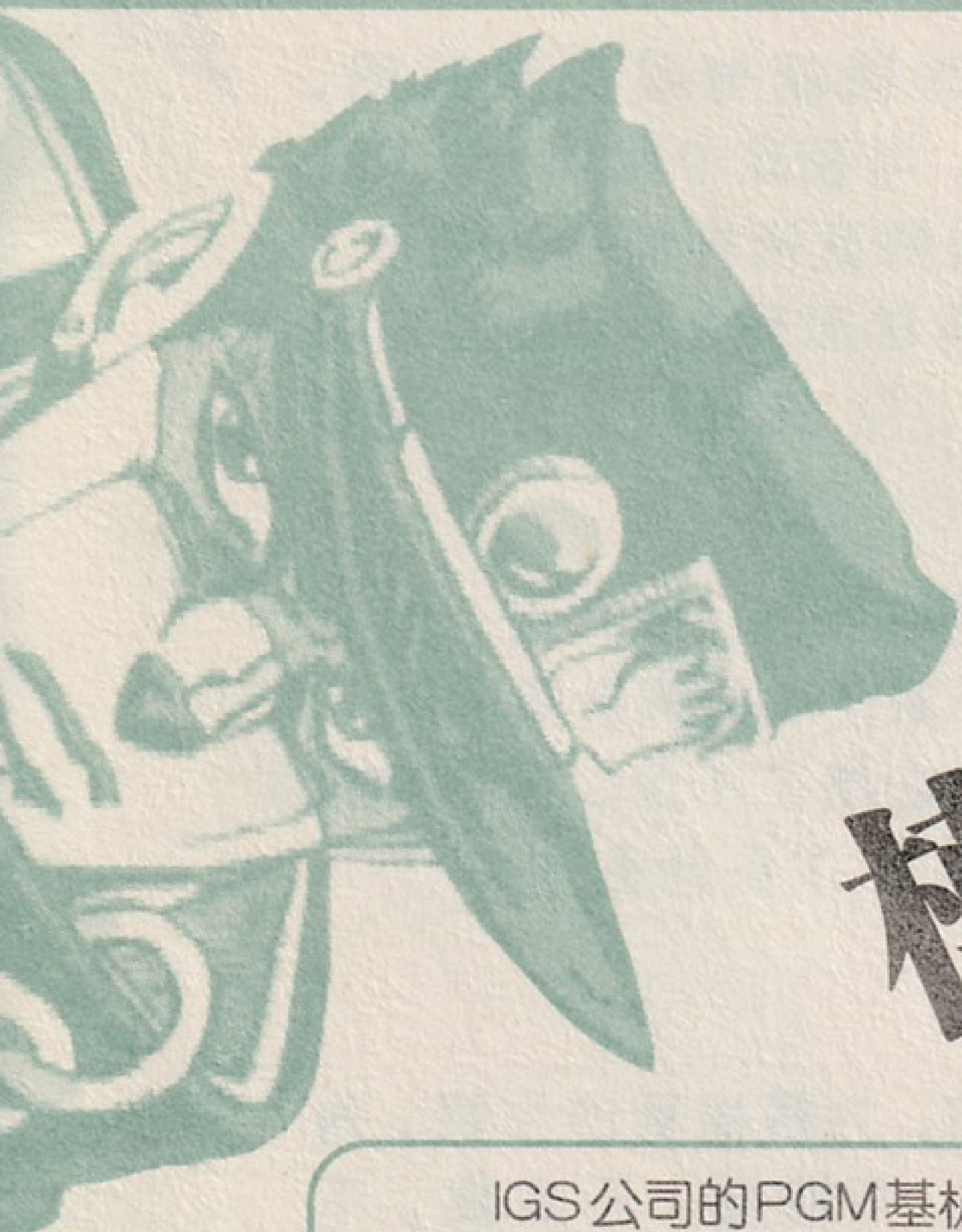
ＥＴ是模拟器杂志，是和大家一样的，为模拟器的发展，为模拟器的精彩而喝彩的杂志；是不装酷，不藏拙，不臭屁，不狗腿的杂志；^_^

ＥＴ是想和大家成为朋友，而不是整天说教的杂志；ＥＴ是不想当老大，不会没事找抽，不想让恶意的种子植入心中的杂志；^u^

当然，我们会玩、会发呆、会侃大山、会活蹦乱跳、会看着橱窗里的ＸＢＯＸ流口水、会和朋友一起吃花生看世界杯。＾ｏ＾

哈哈，这就是我们，你明白了吗？！！





白金之星 模拟新闻

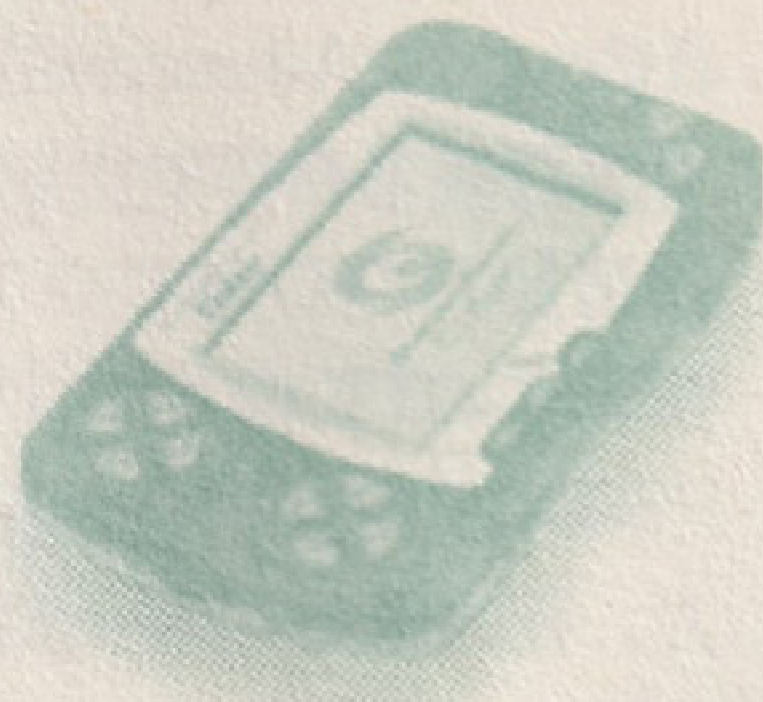
PGM进展



IGS公司的PGM基板相信喜欢街机的朋友一定不会陌生。《西游记》、《三国战记》这些国产中文游戏都是出在这块基板上的。自从台湾的Billy宣布了PGM的模拟计划到现在，PGM的模拟已经有了长足进步。目前的模拟进度方面，BIOS、程序ROM、图形ROM都已经解码，并且可执行了。虽然很早之前就已经差不多是这种状况了，但也是最近才比较完善的模拟出来的（有些问题其实并不是问题，只是要花时间）——用Nebula。但是图形ROM部分在一些游戏上存在加密保护问题，目前这个保护还解不开。我听说是蛮强大的保护，尽管程序P ROM上也有复杂的保护，但远不及图形上的强大。各个图形部分（背景，活动块，字体）所使用的都是不同的加密方式，所以照现在的情形《三国战记》系列就无法模拟出来。声音部分也一样还没有模拟，不过似乎不是因为加密原因，只是单纯没有动工而已。

目前新版的Nebula已经发表了，支持了《西游记》。而《三国战记》方面会在稍后支持，而且据说《三国战记2》将会作为一个特例被下一版本的Nebula所支持。

超强WS/WSC模拟器WSCamp



在原先唯一的WS/WSC摸器Cygen宣布停止开发的第二天，一个由日本人所开发的WS/WSC模拟器，WSCamp，被发表了。原本人们认为这个模拟器是在Cygen源码的基础上开发的，但经过开发者和几位站长的证实，这个WSCamp完全是作者独立开发的，之所以会在Cygen之后发表仅仅是个巧合而已。WSCamp被称作超强WS/WSC模拟器的原因是因为他支持近乎完美的声音模拟。这里所说的完美并非是说已经可以100%的还原WSC原声，而是说在电脑上所达到的效果非常完美，如果没有接触过真的WS机器的人可能根本没办法分辨出来。第一版的WSCamp存在不少问题，比如图形错误等等，好在作者接连发布了若干的升级版本，目前达到的模拟度已经是相当的完美了。

GeePee32发表



韩国的手掌型游戏机GP32大家应该都听说过了吧。因为曾经介绍过关于GP32模拟器的消息，但那个时候所放出的模拟器和ROM并非是真正的GP32模拟器。仅仅是使用了模拟器技术的官方“PC版”而已。目前唯一公开的GP32模拟器是之前从未发表过的GeePee32。目前GeePee32还不能运行商业游戏，而且因为作者的主页时常当掉，所以也没办法得到更多的消息。

模拟新闻 EMULATOR NEWS

BoycottAdvance 小组开发 Magic Light 技术

最近GBA 模拟器BoycottAdvance的开发小组在BoycottAdvance的站台上进行很多奇怪的更新。一些诸如DOOMCOTT、WOLFCOTT、QUAKOTTI/II、PS2COTT的字样出现在站台上。在大家摸不着头脑的时候BoycottAdvance 小组公布他们所开发Magic Light技术。所谓Magic Light技术实际上是一种通过模拟器记录游戏运行时所访问到的ROM数据区域，然后将这些区域提取出来重新组合成新ROM 的技术。这样生成的ROM尺寸非常的小，配合用JAVA 所写成的模拟器就可以在线运行这些袖珍 ROM，进行产品演示等用处。这算的上是模拟器技术对游戏厂商的一大贡献吧：）

DC 模拟器进展



目前唯一还在活动的DC 模拟器Icarus，最近消息也不断。其作者Cyrus64新找到了个帮手，ZeZu，他将负责图形方面的工作。看起来ZeZu的加入对Icarus 的开发相当有帮助，不久Icarus的站台就发布了不少Demo 运行的抓图。开始的时候是没有加入贴图的，只有灰度的抓图，然后Icarus终于有了贴图的支持，Demo 画面运行起来相当的不错。目前Icarus 依然还不能运行商业游戏。

Playstation 2 模拟器



如果你在上个月还在对PS2模拟器能否出现表示怀疑，那么现在你可以作好准备，迎接真正的PS2模拟器了。事情源自3月中旬,Psxfanatics.com站台开始发表PS2模拟器运行一些PS2演示程序的截图，尽管相当多人怀疑，这些抓图显然是真实的。随后这个PS2模拟器的开发小组浮出水面，原来就是PS模拟PCSX开发小组的新作,PCSX2！PCSX小组表示实际上PCSX2还不能算是严格意义上的PS2模拟器，他们只是根据DEMO程序，进行HEL方式的模拟而已（HEL是指直接截取程序指令来执行相应运算的模拟方式，优点在于速度非常快，缺点在于缺乏兼容性），还谈不上PS2模拟核心，不过PCSX2小组在朝这方面努力。目前PCSX2已经可以运行相当多的DEMO程序，运行效果也在不断的更好。

愚人节趣事



4月1日是一年一度八卦新闻集散日，这一日的新闻消息是绝对少不了的。于平时不同，即使是相当严肃的站台，这一天也会有大量的消息，而且是绝对骗死人不偿命：P 比如MAME小组的WIP页面上就郑重其事的发布了SEGA Model 2的消息,还放上了VR战士2、VR战警2的抓图。在看DC模拟器Icarus则发表了《生与死2》的运行抓图，其他诸如此类的消息不胜枚举。不过也有些真实的消息，比如Winrar的作者去世了……不论如何，你的愚人节过的如何？ ：）

NO$GB发表



NO$GB是最好的GB/GBC模拟器之一，那精确的硬件模拟，专业的Debug界面至尽仍然有许多人难以忘记。现在同一作者的NO$GBA也发表了。不过对于普通模拟爱好者来说，NO$GBA也许并没什么太大用处。首先NO$GBA不支持商业游戏，所能载入的ROM大小不超过512K，所以只能运行一些Demo或者自编的小程序而已。而且NO$GBA还不是免费的，它的注册费高达2000美圆，而且还不接受普通用户的注册，它的面向对象是从事GBA程序开发的厂商。因为这样，NO$GBA遭到了不少的非议，但作者看来早就习惯和知道如何应付这些问题了。

SFC游戏中文修改版

国内最近汉化游戏的热潮越来越盛，相当有实力的开发人员都投入到了这个工作中。最近我们又得到了《天地创造》的汉化版。作者为年轻的模拟器爱好者Necrosaro。在详谈之后笔者得知Necrosaro精通汇编、C等编程语言，甚至开发过自己的FC模拟器。目前Necrosaro的计划是汉化《勇者斗恶龙6》。由于DQ6是部相当庞大的作品，所以翻译工作相当的繁重，所以Necrosaro召集了许多同好以及精通日语的朋友来进行翻译工作，目前汉化小组已经有了正式的名称，《勇者汉化组》。除此之外，其他小组的工作也在有计划的进行着，多许大作，例如《皇家骑士团》、《圣战的系谱》等等都在其中。



ZiNc 新版发表

Capcom ZN-1/ZN-2、Namco System 11模拟器ZiNc发表了新版本，比较重要的改动包括支持控制插件以及源码，现在开发者可以根据源码编写出符合ZiNc要求的控制插件来。还有一直另人头痛的《铁拳2》的图形错误问题也得到了修正，这要感谢著名的显示插件开发者Pete。另外新版ZiNc支持了ROM的CRC校验。原来看起来是因为目前网上流传着不少经过Hack的ROM，因为这些ROM修改了ROM程序中的关键代码，使这些ROM在ZiNc上运行的时候会出现各种奇怪的问题。现在CRC不正确的ROM将不会被ZiNc读取。



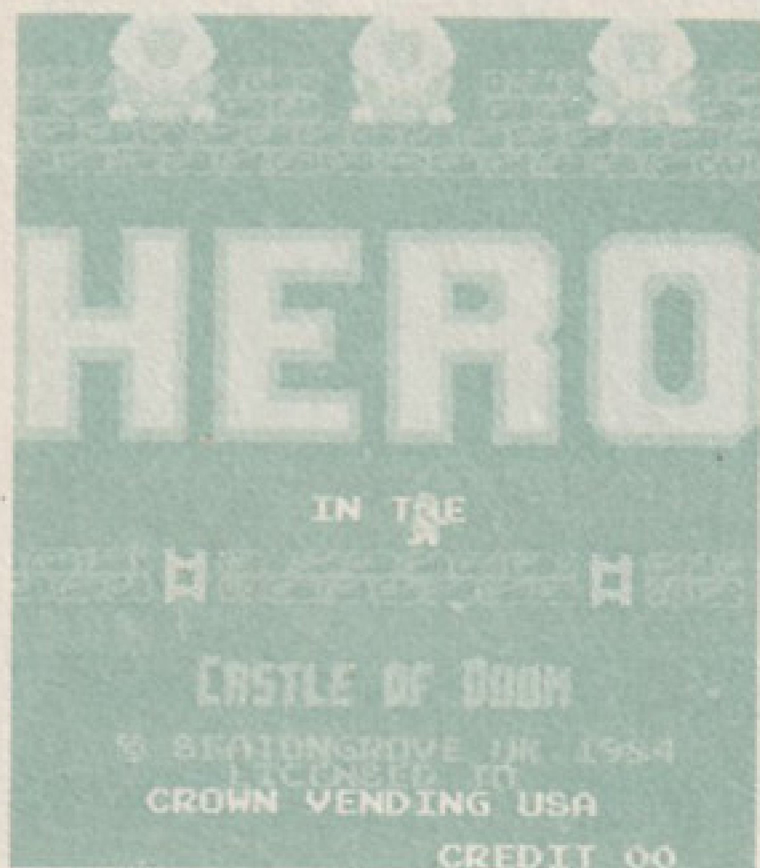


Satourne 更新

土星模拟器有了些新的进展，看上去那个所谓的"旋转背景"已经给他们弄出来了，在一些例子中运行的相当不错，为了模拟VDP2的这部分功能，作者还另外支持了两个功能，透视和屏幕旋转。模拟器启动时的问题，还没找到解决办法，作者说他实在是不知道是什么原因引起的。还有其他一些，好象CD读取部分也有进展了了。另外Satourne展示了一个8bit 256色位图的显示DEMO，看起来很不错：）

另外Satourne终于发表了公众版，虽然是个debugger版：P这个版本支持商业游戏的运行，虽然关闭了RGB0功能，速度也非常慢。另外模拟器需要SS的BIOS文件。

MAME 0.59b 发表！！



这个版本的MAME招牌自然就是彩京SH-2驱动的加入了。WIP了很久的SH-2驱动，这次终于可以看到真家伙了：P 目前的驱动支持了《武装飞鸟2》、《19452》、《太阳表决》等游戏。整体感觉还是不错的，尽管速度是很慢，也没有声音，普遍有图形错误，但这毕竟是MAME在模拟一个32位的CPU（是不是初次模拟不太清楚，记忆中MAME应该已经有其他32位CPU的模拟吧，但好象没有游戏可运行的样子），以那种臃肿的身材，能得到这样的效果已经很不错了：P 在我看来，MAME这个版最大的特点是32位CPU模拟的实用化。要知道，写个CPU的解释器和让软件运行在这个CPU的驱动上是完全不一样的：P 另外不知道是不是我想远了，SH-2的CPU模拟，或许可以带动土星以及32X的模拟吧。

Visual Boy Advance 消息



最好的GBA模拟器VBA的作者Forgotten在成为了爸爸之后着实忙了一阵子。在迎接和照顾小宝宝期间Forgotten并没有进行模拟器的开发工作。他把从上一版到暂停开发这段时间里所开发的东西作成了一个WIP版发表后便一心一意照顾妻小了。直到最近，Forgotten才更新了站台，现在他基本上已经过了最忙的时刻，也逐渐有时间来继续模拟器的开发。他在更新站台的同时更新了下载页面，同时告诉大家日后将会陆续有更多的消息发布的站台上，但目前Forgotten最需要的看来是一个GCC 3.0.4版汇编器。

Meka V0.62c Windows 版！



在DOS时代，Meka可以说是最为完美的SEGA 8位机系统的模拟器。其对Sega Master System、GG、Sega Mark……等机种的模拟精度几乎达到了完美的程度。按照某些人的话说，究竟Meka还有那些地方不够完美，只有作者知道了。然而到了Windows时代，Meka显得有些不合时宜了，由于特殊的显示方式，使不少新出现的显卡，比如NTN、GeForce等等都不能很好的运行Meka。现在，Meka终于发布了Windows版，尽管还只是运行平台的简单转换，但以作者的功力，出现一个完全为Windows优化的Meka只是个时间问题而已。

另外值得一提的是，Meka不是完全免费的，如果你是他的付费用户，你就可以在第一时间得到Meka的新版本，否则，你就只能等待晚些时候才发表的公众版。

关于KOF2001 发表事件（评价，不是新闻）

如果你从盗版的眼光去看待模拟器，那么这样的事情出现是毫不奇怪的。就像盗版软件中有伪正版一样，ROM为什么不能有包装精美的“正版”呢？但是，这正是策划和实施这件事的人或者人们的愚蠢之处，他们把问题看的太简单了，并且远远的低估了这件事可能造成的后果。这个世界上玩任何游戏都有规则，如果你想不遵守这个规矩，你就必须准备好面对游戏以及所有对手对你的惩罚，那是绝对逃不掉的。

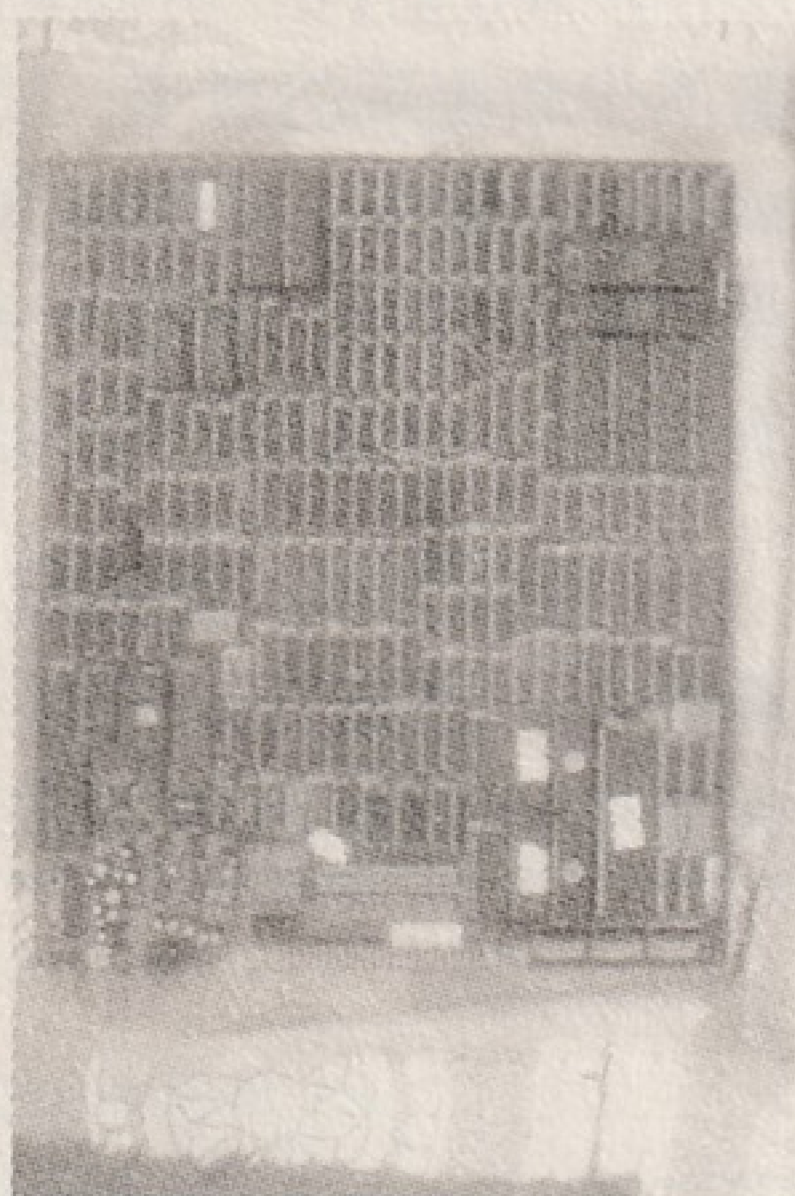
降龙是如何DUMP成的

玩家非常期待的降龙rom终于出来了！为大家带来这好消息的是著名dumper“白河愁”(广州游戏小组,白河愁 http://kvs.126.com)。为了了解降龙rom是如何dump出的，笔者特找到了白河愁，以一个汉堡的代价请他做个专访，下面就请白河愁谈谈降龙是如何dump的吧：)

(编者简称“编”，白河愁简称“白”)

Q1 编：降龙的板子到底长什么样子的，能让我看看吗？

白：就普通机板一块：）见图



Q2 编：你是用什么工具DUMP ROM的呢？

白：能读取那些芯片的仪器。一般来说，可以用市面上出售的EPROM烧录器（不出售的你也买不到^_^），不过我喜欢叫编程器，价格从数百到数十万（和软件一起算，老外的东西通常是硬件便宜软件贵）。

Q3 编：让我也动手试试吧，工具都准备好，应该如何入手？

白：那首先，拿起你的螺丝刀，把 ROM 芯片从主板上撬出来，为了保险起见，建议拆一个，DUMP 一个，然后马上装回去（编：“但我的板都是焊死在那里的。”白：“你会焊接吗？”编：“不会！”白：“汗……”）。选择适当的插座，把芯片接上去，然后选择正确的型号（编：“我不知道型号啊”白：“芯片上一般有



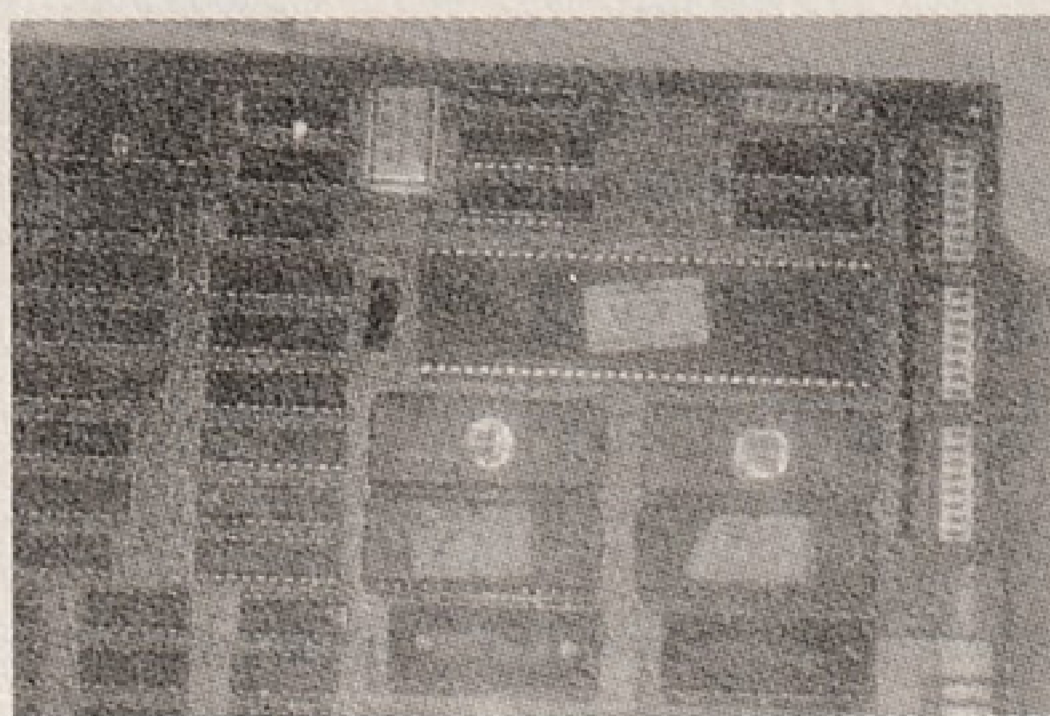
说”编：“我根本看不懂”白：“你在软件中找到相同的就是了”编：“找不到”白：“那就猜”编：“＃％＃￥”)，然后……没有然后了，相信一般会用软件的人都会，参照软件手册吧：P

Q4 编：如何校验DUMP下来的ROM是否正确?

白：一般来说，最直接的方法当然是运行模拟器测试了……可是，如果ROM还没被支持怎么办？那……就只能靠以下两种方法了：

1、硬件法 通常编程器都带有VERIFY功能，DUMP的时候多VERIFY几次就可以保证从硬件读出来的数据是正确的，不过首先要保证读的办法是正确的，不然再怎么VERIFY也是白费。

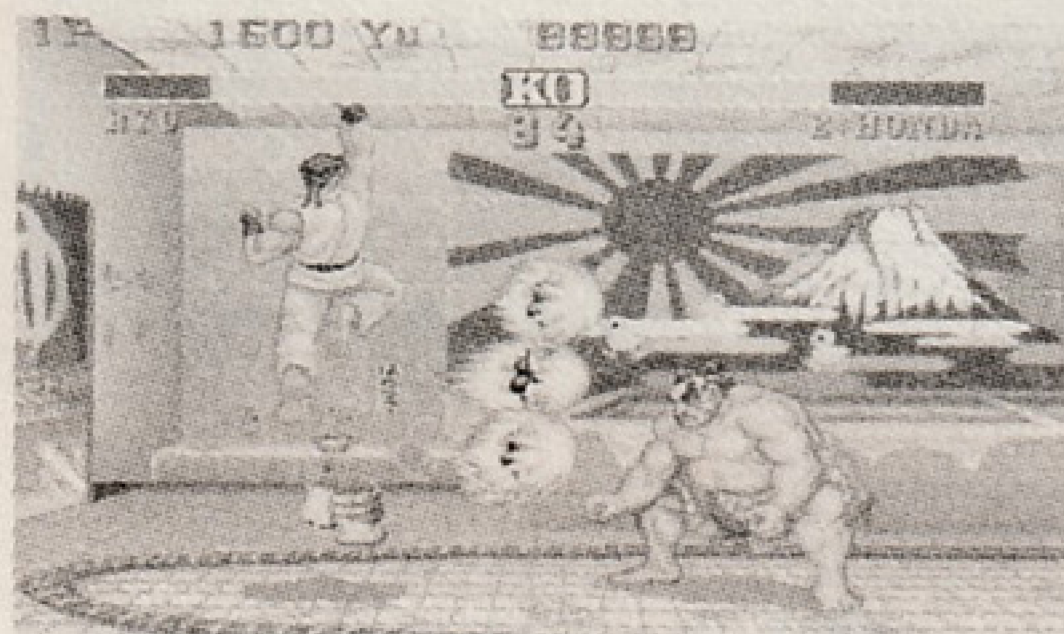
2、软件法：用此法需要本身具备一定的电脑知识。DUMP出来的ROM一般分三种，程序，图象和音乐。对于程序，要先确定该游戏用什么CPU，比如M68000，然后用一些反编译器（比如IDA）把ROM反编译成汇编，然后查看里面的内容一般就可以确定了。（什么，不会汇编？那免谈）而图象，则需要对硬件本身有一定的了解，比如该机版的硬件绘图能力，比如CPS1是一次绘画一个8x8 的点阵图。通过这样，而去猜测图象ROM的结构，就可以判断DUMP下来的数据是否正确。不过这样需要有高强的根性，一般不推荐这样做。至于音乐……对于FM的话，也可以用反编译器查看，而SAMPLE，那就麻烦点。比如CPS1是使用某种ADPCM算法……



编：……-_-！昏睡ing。

Q5 编：DUMP 下来的机板还可以复原吗？

白：一般情况下，只要小心拆卸，那就没有问题的。不过假如在拆或者插的过程中把某个针脚弄断了，又或者在焊的时候把板烧出一个洞什么的（笑），那就……还有一种特殊情况就是象 CPS2 那样备用电池里的电没有了，那板也就报废了……



Q6 编：DUMP 下来的 ROM 是否可以直接运行模拟器测试，还是要对模拟器进行修改呢？

白：Hmm，严格来说，既然是属于 CPS 1.5 的 ROM，那是当然没有办法在 CPS1 的模拟器上运行的了。因为《降龙》这块主板采用的是硬件模拟硬件方式，就是说用成本较低的硬件模拟 CPS1 的硬件，把原本游戏用不到的东西统统去掉，所以此板就只兼容《降龙》（不过好象《圆桌骑士》也用了同一样的东西）。本来我们暂时是没办法在电脑上玩到这个游戏的……哪个谁："喂喂！那些《三国英雄传》什么的不是都能玩了吗，怎么这个不行？"没错，我也是这么想的。所以当我把这个ROM K.O. 掉后就马上发给了 NEBULA 的天才作者 ELSEMI，他仅仅花了半小时就把这个ROM支持了（汗……）。不过由于他很忙，所以在游戏中采用的图象是 SF2CE 中的，而并不是读取从《降龙》板上DUMP 出来的。不过对于许多人来说，能玩就可以了，其他的就一概不管。

好了，到现在大家已经知道《降龙》是怎样 dump 出来的吧。最后，我们当然要感谢白河愁帮我们解答了那么多的问题。希望在日后有更多的本地 dumper 出现，为我们带来更多经典的游戏！

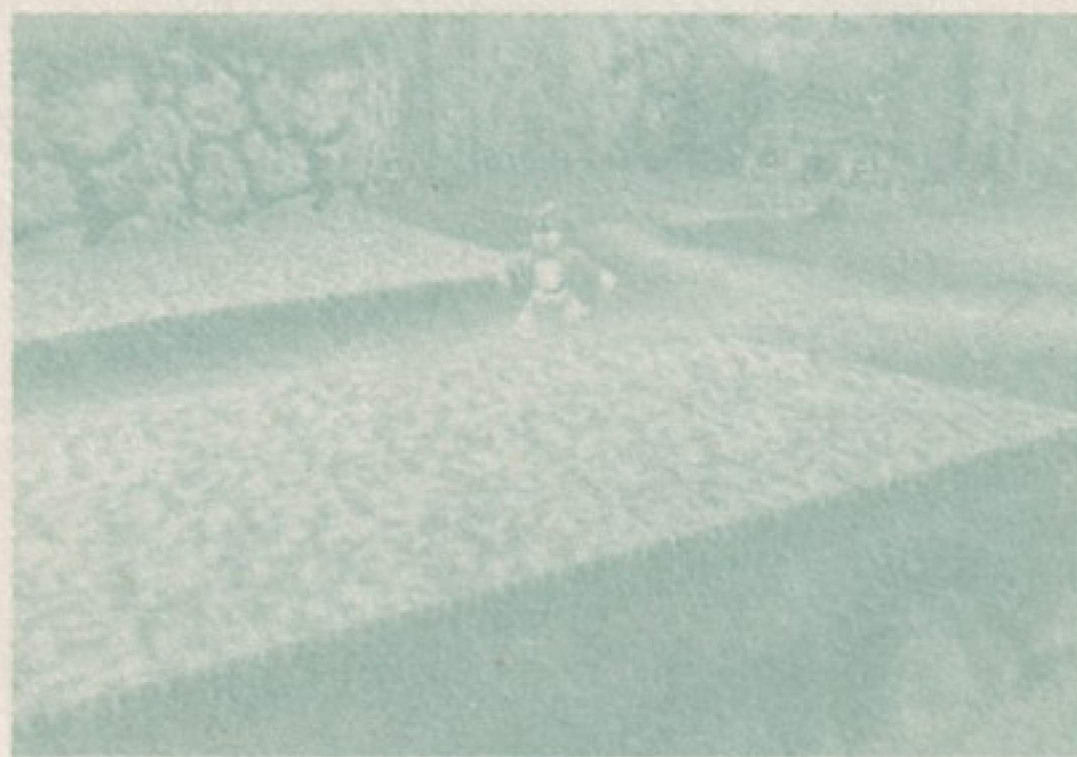
■ 推荐模拟器：PROJECT64

■ 游戏厂商：RARE

BANJO-KAZOOIE

BANJO–KAZOOIE

一对荒谬的组合——鸟和熊。一个结合解谜、动作和卡通要素的游戏，这就是Banjo-Kazooie。该游戏由英国的Rare公司制作，主角为一只熊——Banjo，他的伙伴是一只红色的小鸟Kazooie。


这里真辽阔！


二人合奏


我也来助兴！

故事讲述巫婆因为妒忌Banjo妹妹的美貌（竟然连动物也……），而将她抓到洞穴里，进行一个非常恐怖的计划……

而Banjo为了救回自己最疼爱的妹妹，与Kazooie一起踏上冒险旅程。途中他们会遇到许多朋友；当然，敌人也是少不了的。Banjo和Kazooie必须施展浑身解数，通过重重难关才能完成任务，营救出可爱的妹妹。

家用机

LUNAR SILVER STAR STORY

■ 推荐模拟器：VisualBoyAdvance
■ 游戏厂商：GAME ARTS

露娜传说



《LUNAR》系列因为其出色的游戏系统和感人的故事，一直得到不少RPG玩家的喜爱，从92年MDCD版《LUNAR THE SILVER》(LUNAR银色之星)开始，系列便不断在不同的主机上推出续篇和改版，可见此作的受欢迎程度，现在《LUNAR》第一集终于移植到GBA上，重塑昔日的辉煌。

此作虽然是移植作品，但游戏方面却绝不马虎，不论是地图画面还是战斗画面都经过重新制作，令人耳目一新。由于容量所限，不能像SS或PS版一样拥有播片功能，但因为GBA的机能相当出色，所以其画面的精细度可媲美一般家用主机。另外，在游戏中，每名角色都会有丰富的表情，而且当遇上特殊事件，角色更会做出各式各样的动作，十分有趣。



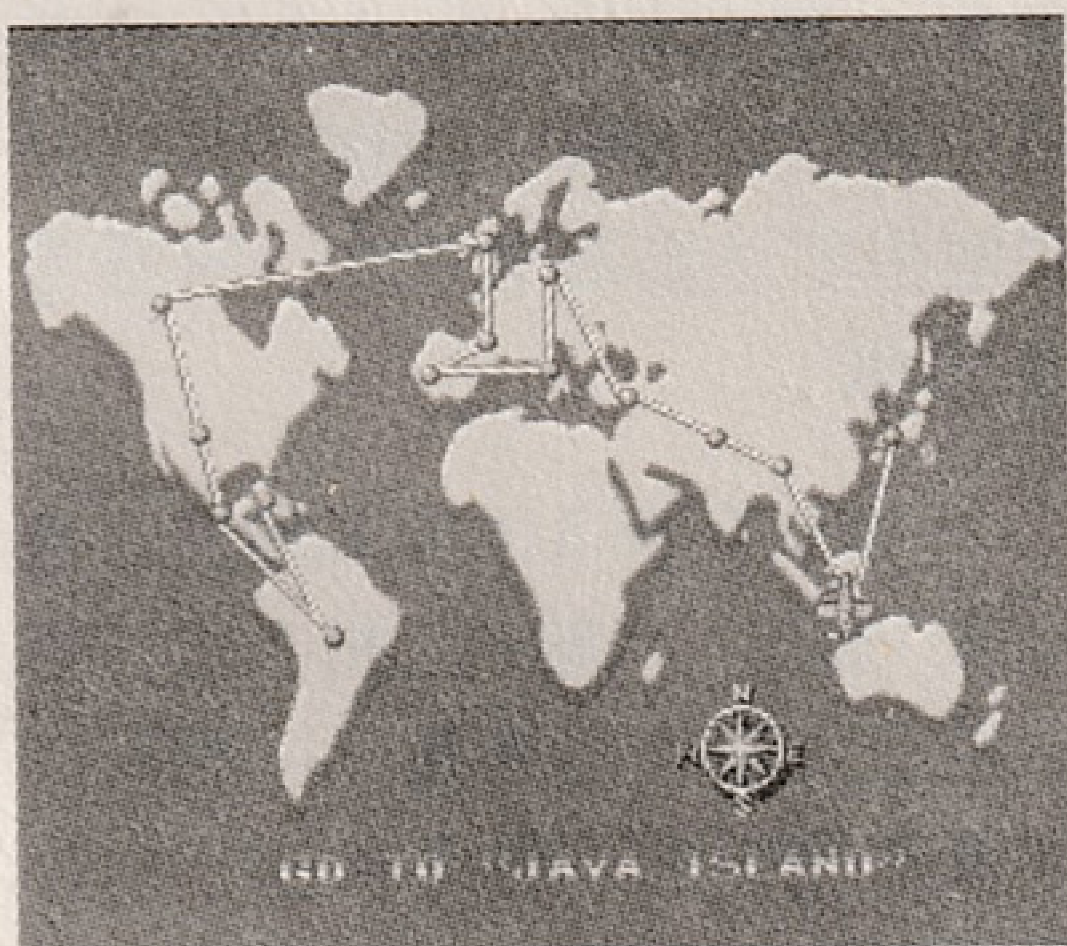


还差一点，用力啊！

SUPERPANG是CAPCOM公司在SFC推出的智力游戏。游戏讲述了一个“勇敢的少年”在世界上各个版图把可恶的气泡一一消灭，游戏的玩法非常简单，只要发炮击破画面中的气泡就可以了。整个画面都是气泡怎么办？不用怕，游戏中会提供多种武器和装备给玩家，如何合理选用就要看玩家的战术咯。游戏越往后难度越大，并会出现各种怪物来骚扰玩家，不过，有些版图必须依靠怪物才能消除气泡，注意咯！









SUPER PANG

SUPER PANG

■ 推荐模拟器：
SNES9X

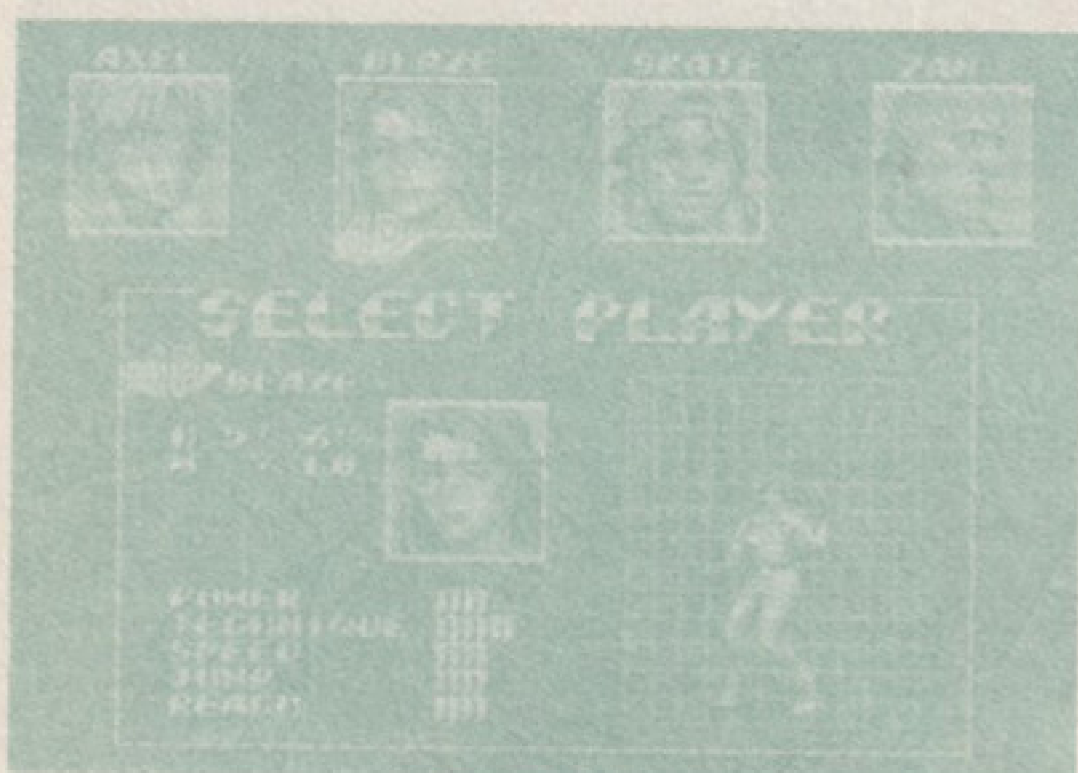
■ 游戏厂商：
CAPCOM

■ 推荐模拟器：GENS

■ 游戏厂商：SEGA

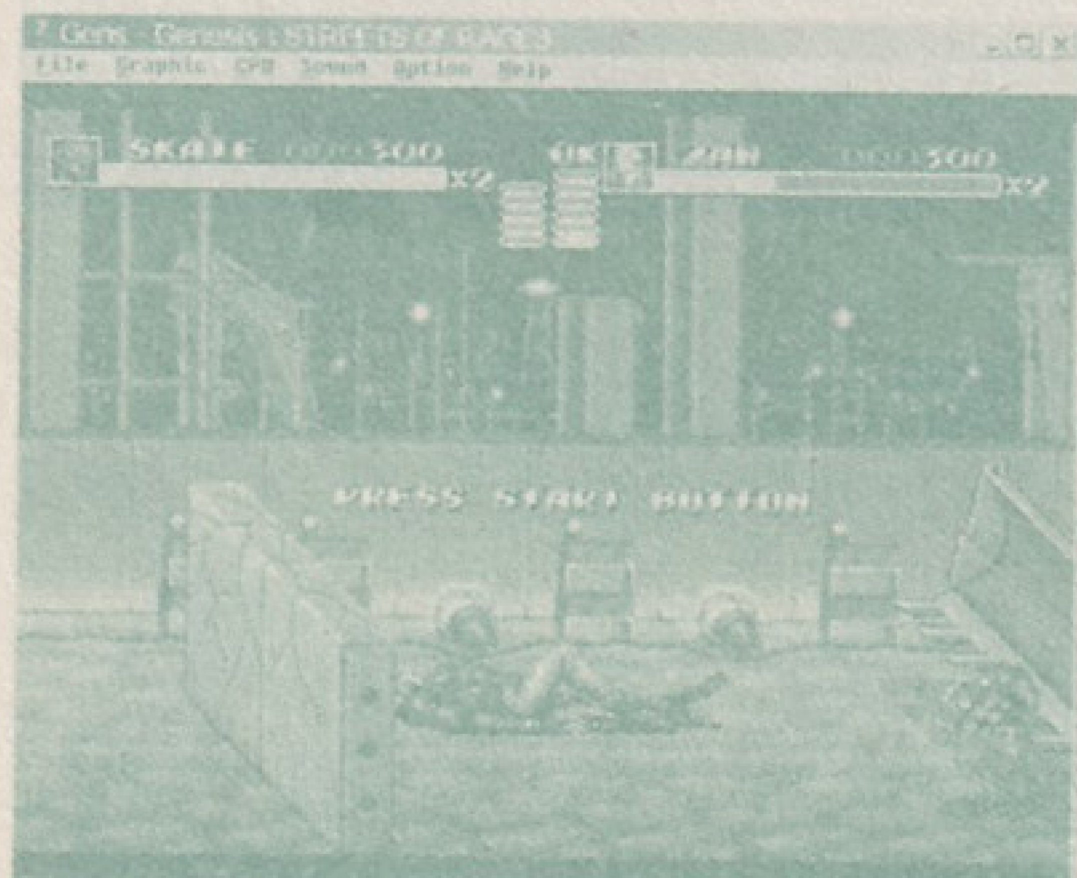
格斗四人组 III

STREETS OF RAGE 3™



各有所长的角色


正义的铁拳！



这是一只无论在任何时候玩都觉得好玩的游戏－格斗四人组3。故事讲述了四位战士为了拯救被劫持的将军而勇闯龙滩。游戏是典型的横版过关游戏，每位角色都有自己的得意技，配合战术的使用将保证你所向披靡。系统的设计相当巧妙，除了储气槽外还有代表级别的“☆”出现，只要达到一定的分数就会能得到，每增加1颗“☆”角色的招式相对增强，得到3颗后就会使招式达到最强状态，攻击力很强哦。

游戏还有3个隐藏角色，分别是“袋鼠”、“船长”和“龙”。得到隐藏人物的方法如下：在不打倒袋鼠的情况下战胜小丑；战胜船长后按“A”键；战胜龙后按“B”键。他们都是些非常厉害的，特别是船长的攻击力……超强！使用他们玩家就可以轻松地通关了。

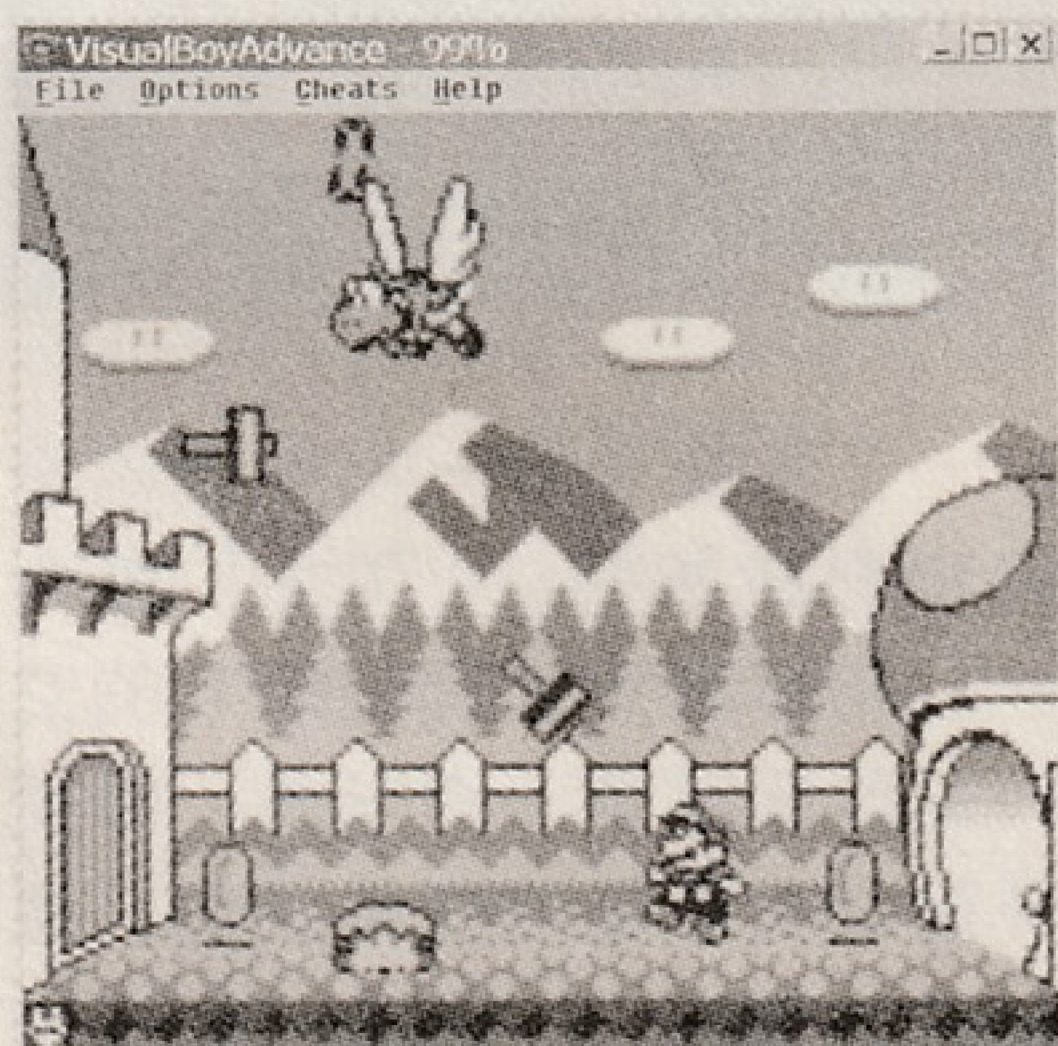
GameBoy 博物馆 2

■ 推荐模拟器：VisualBoyAdvance

■ 游戏厂商：Nintendo

GB 的“博物馆”系列是什么？相信很多玩家都不知道，下面就让我一一道来。

这系列合集收录了任天堂元祖级掌机－“GAME&WATCH”上的古老游戏，一共有5个，都是些八十年代初的作品，现在的大部分玩家应该都没有见过吧。不过本人就有收集到一些稀有的古董（大家不要打劫我哦：P）。尽管这些游戏算是“古董”了，但作为对童年的怀念，玩起来还是挺开心、轻松。



人为财死~~~



每个小游戏都分为过去（class）和现在（modern）两种模式，玩法是一样的，只是“过气”模式保留了怀旧的风味，而“现在”模式的画面是经过重新制作的，效果更精美。你可以都试试看，品尝不同的风味－－十数年前单调的黑白色到现在绚丽的彩色画面，两者之间的差距会让你感受到游戏业的巨大进步。

街机



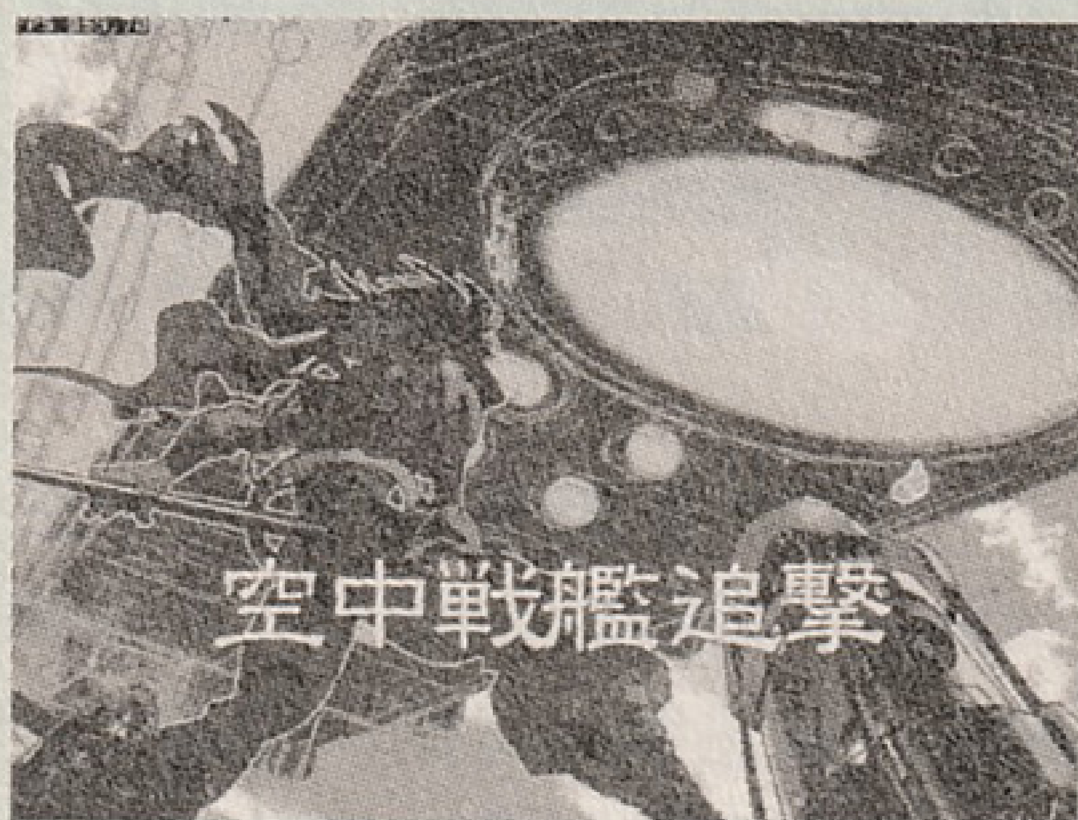
■ 推荐模拟器：ZINC

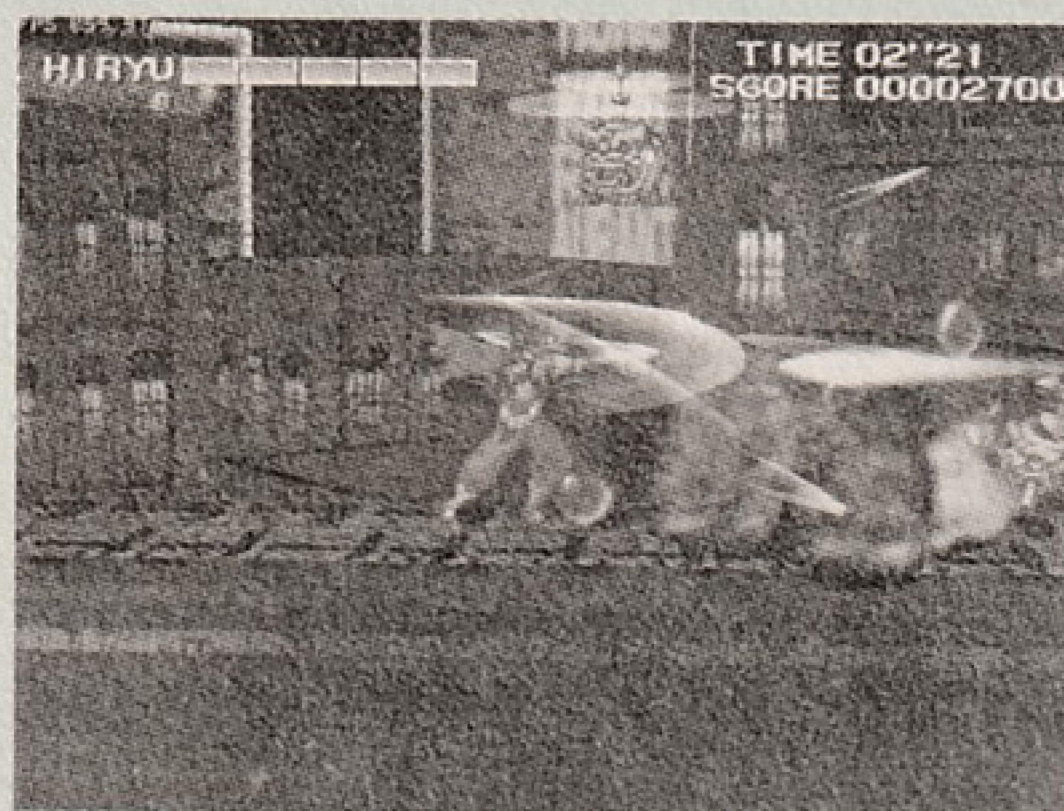
■ 游戏厂商：CAPCOM

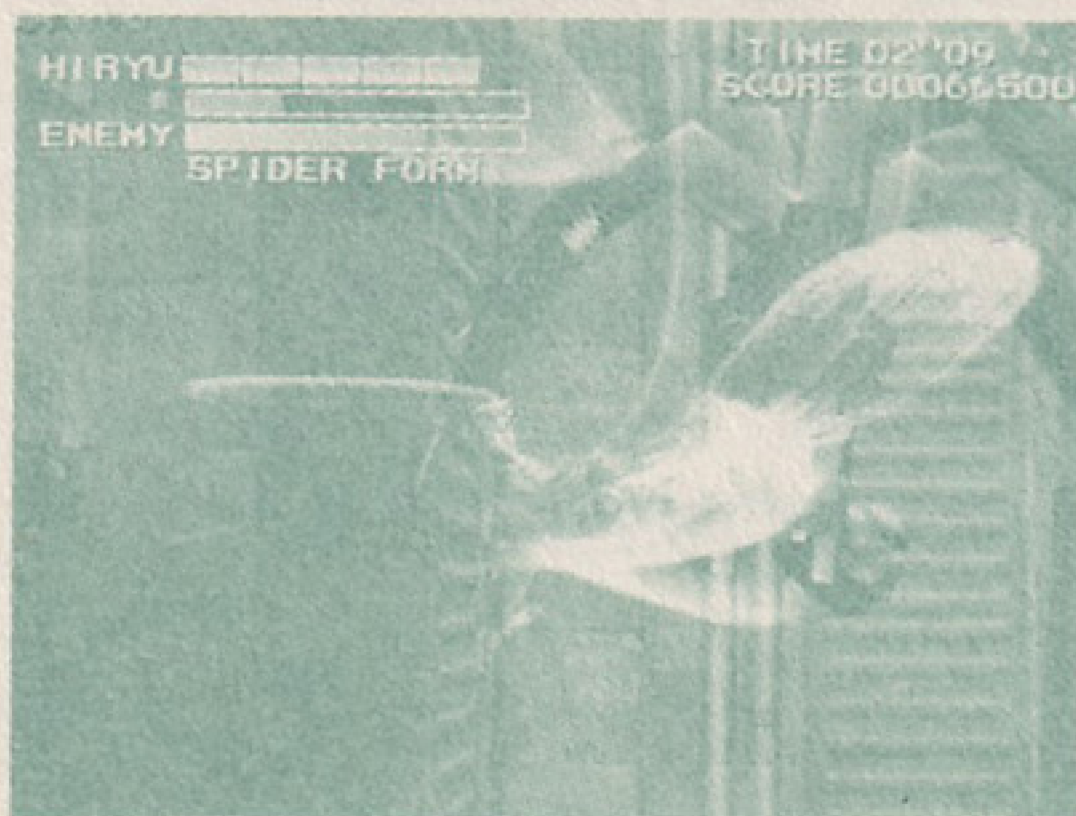
出击飞龙 2

在当年，平面2D ACT 的全盛时代，《出击！飞龙》这可是一个无人不识的名字。多年之后（也真是很多年了……），“飞龙”借助ZN2 机板的强劲机能而得到重生。此作将给大家一个全心的冲击，快来体验正统ACT 的无穷魅力吧！

虽然游戏画面与前作有了质的飞跃，但游戏的难度却丝毫不减，稍不小心便会GAME OVER（当然，有了模拟器就不同了）。







华丽的刀法

“飞龙”另一大特色就是它精彩的剧情。“飞龙”虽为一只动作游戏，但对情节的交代却丝毫没有一点马虎。每关开始都有详细的任务说明，使玩家心里有个“底”。而人物的设定更是此游戏一大卖点，在加上华丽的3D 画面……这一切一切还是让玩家自己感受吧！



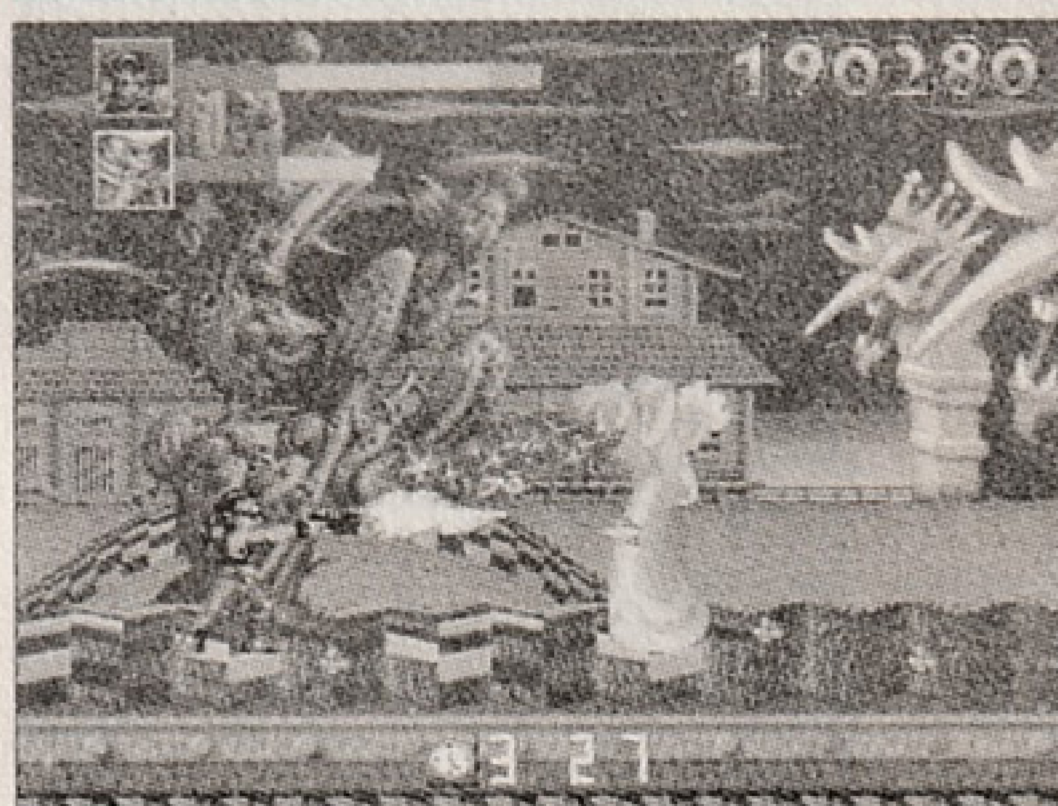
生化玩具

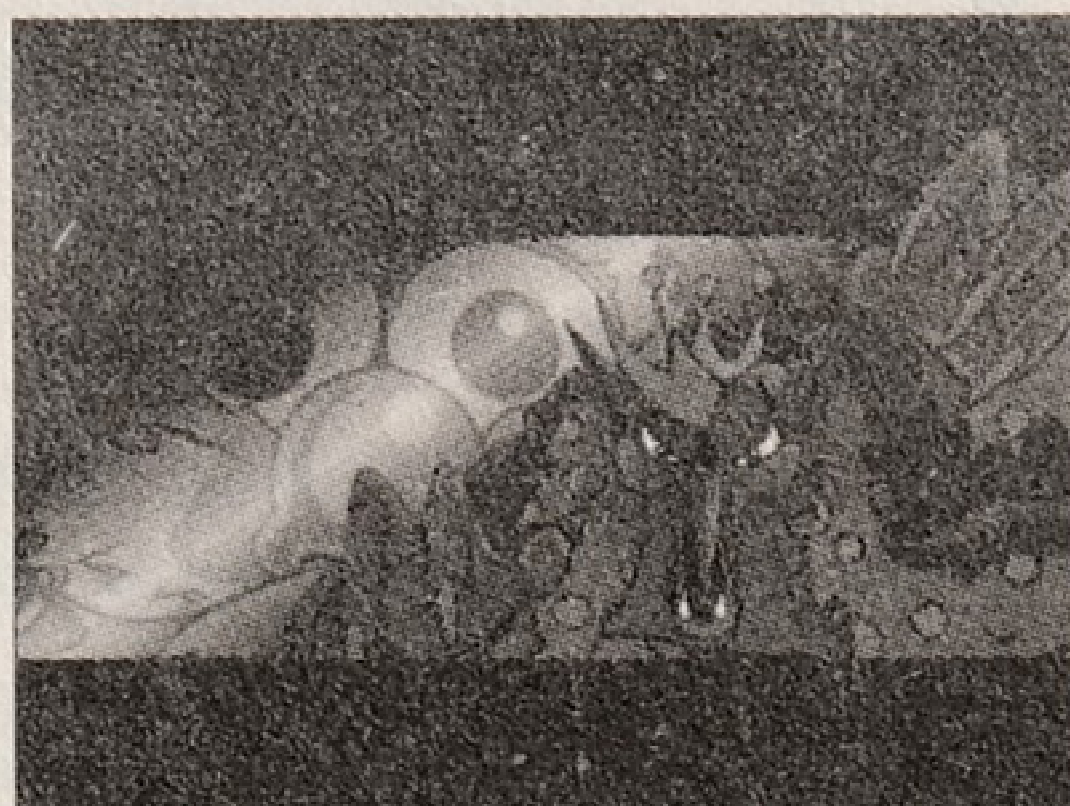
■ 推荐模拟器：MAME0.59

■ 游戏厂商：ZEUS

ZEUS公司1995年的出品。游戏方式比较简单，难不倒玩横版游戏的专家，控制很简单，一般人都很容易上手。游戏一共有六大关，每一关都有各自的特色，风格奇怪而有趣，令人产生一直玩下去的兴趣，游戏有一定的难度，初次玩的玩家到某地方可能会被难住，但只要用一些耐性和心机去玩就能过关。在同类型作品中，算是一款比较好玩的游戏



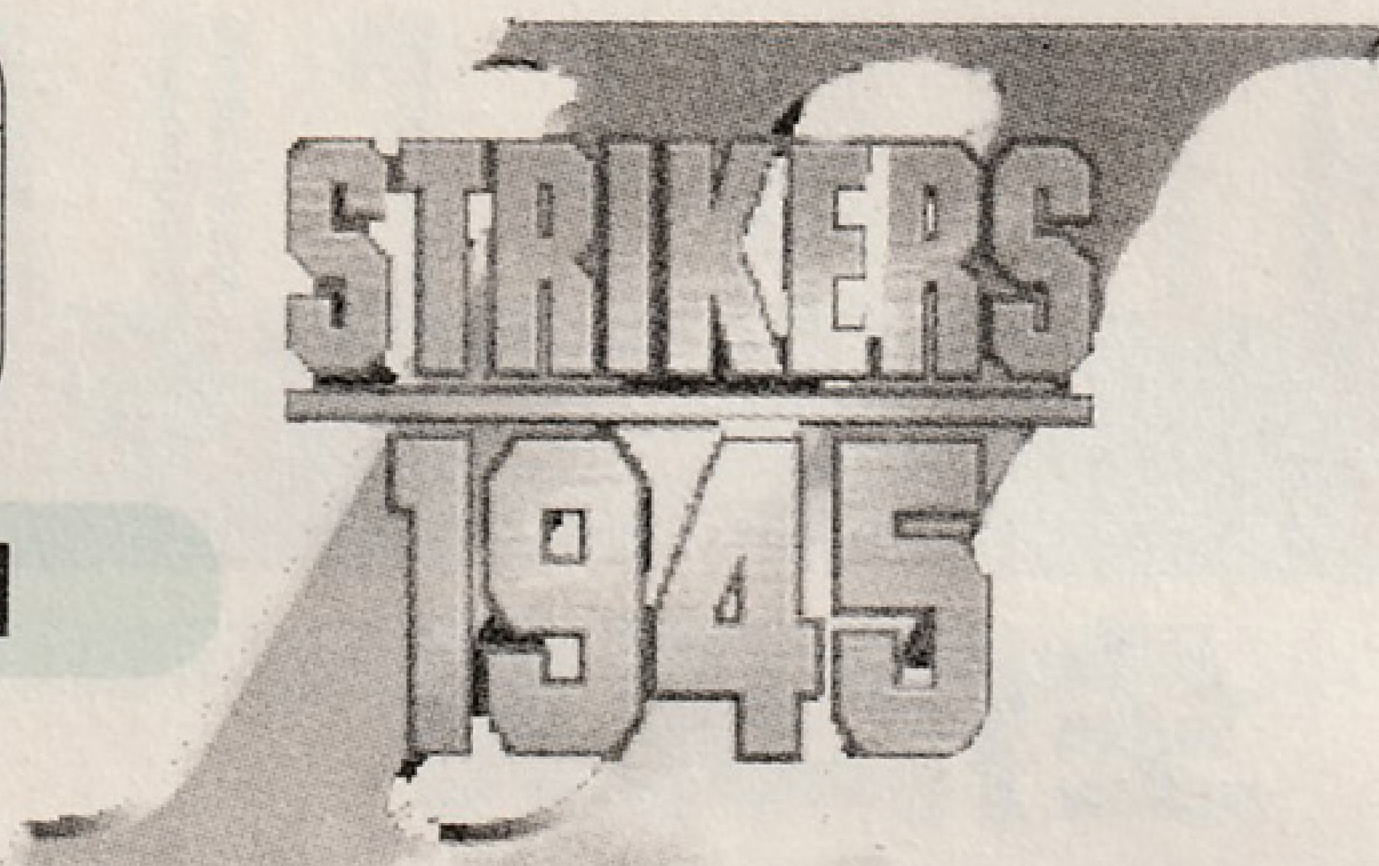


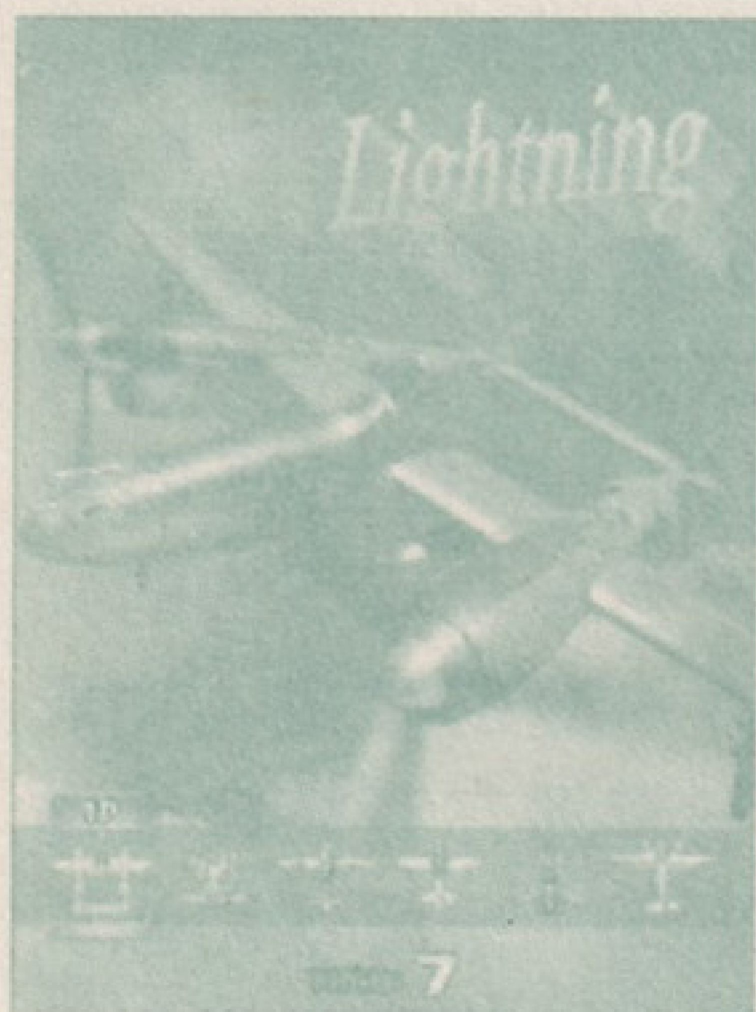


■ 推荐模拟器：MAME0.59

■ 游戏厂商：PSIKYO

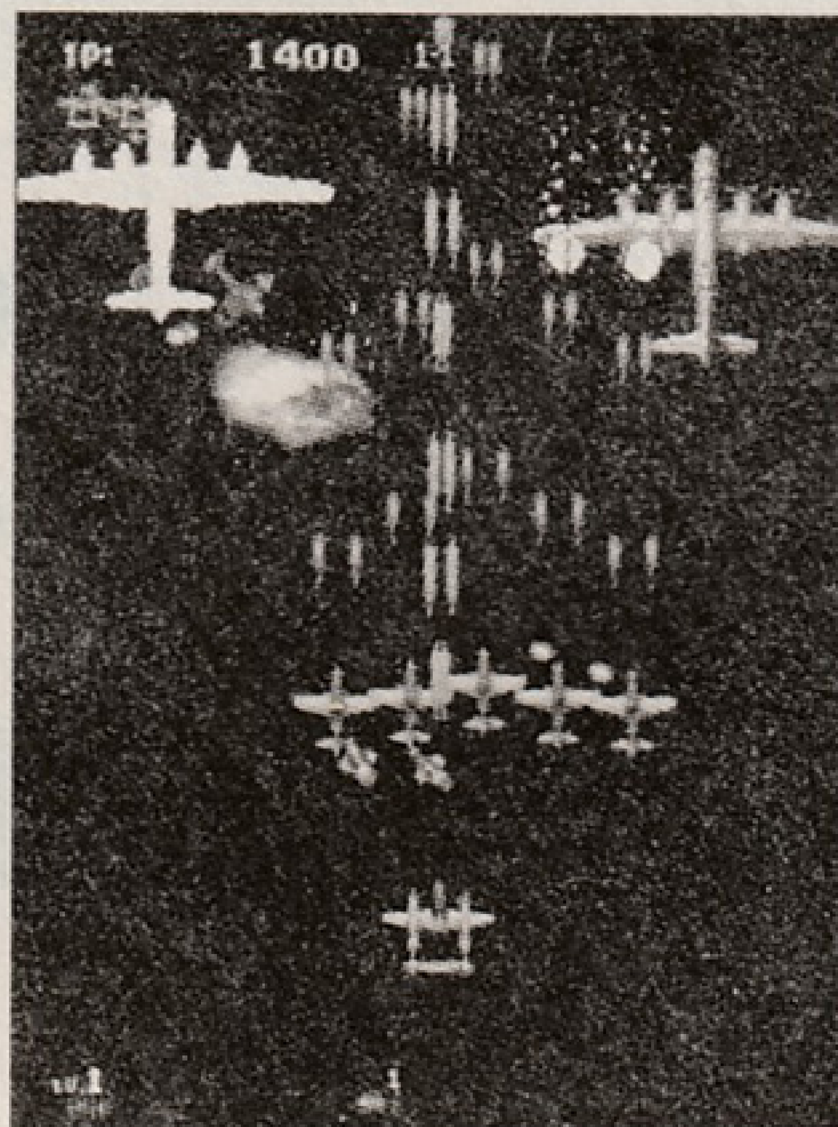
打击者1945II





真奇怪！为何彩京推出的射击游戏这么受欢迎？为什么彩京推出的游戏百玩不厌？其实这些问题的答案非常简单，只有一个字－－“好！”

在《194×》这个系列的游戏之中，基本操作也是一样的，只是在后期的作品之中加入了“蓄气炮”这种攻击，而《STRIKERS 1945II》亦不例外，在游戏之中，每一部战机除了有必需存在的一般攻击和爆弹外，亦有紧按A键之后发射的“蓄气炮”，这种武器的攻击（或是防御）会应不同的战机而有所不同，而且在攻击力上也是完全不一样的。



在画面的左下方有一条“LEVEL BAR”，每当玩者击落敌方战机之后，“LEVEL BAR”便会有所增长，每满一个LEVEL便可以使用一次特殊攻击，然而，“LEVEL BAR”会不断上升，到达LEVEL2及LEVEL3(MAX LEVEL)，玩者亦可以选择LEVEL2或LEVEL3发射，LEVEL越高，攻击力便越大。

Sokonuke Taisen

■ 推荐模拟器：MAME0.59

■ 游戏厂商：SAMMY

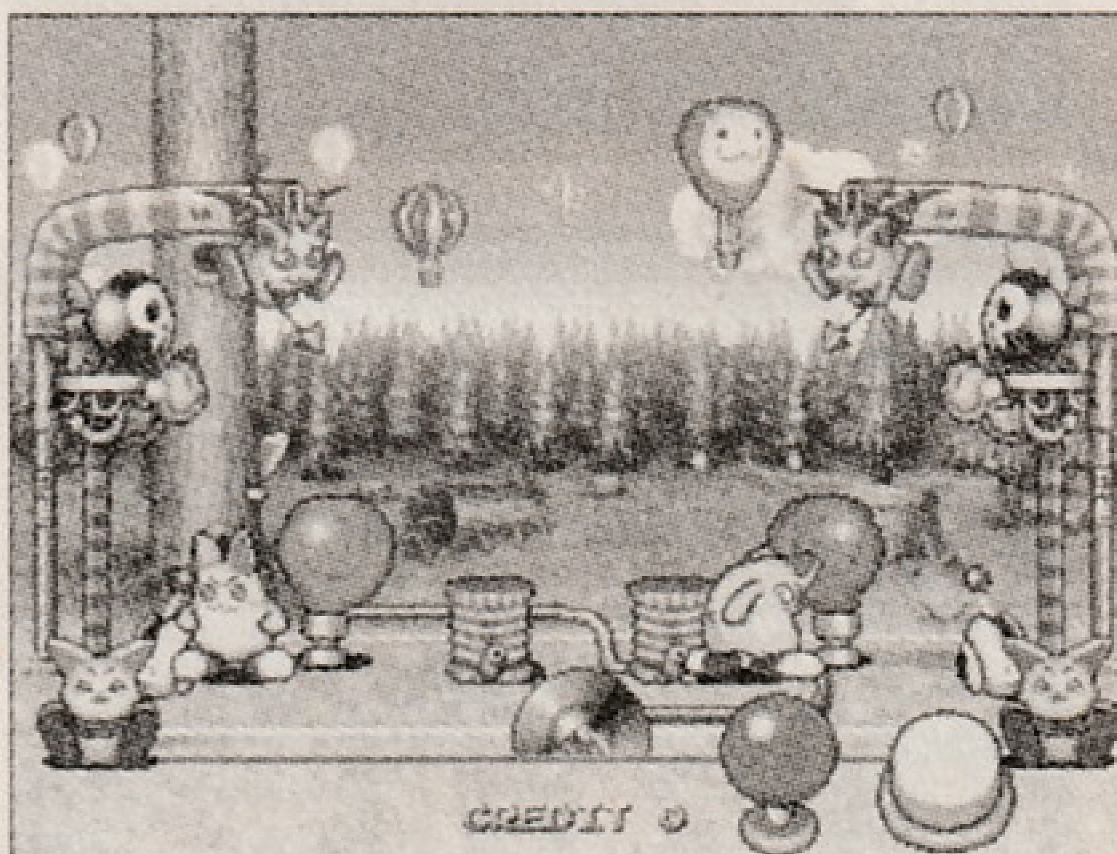


哇，好多MM哦！



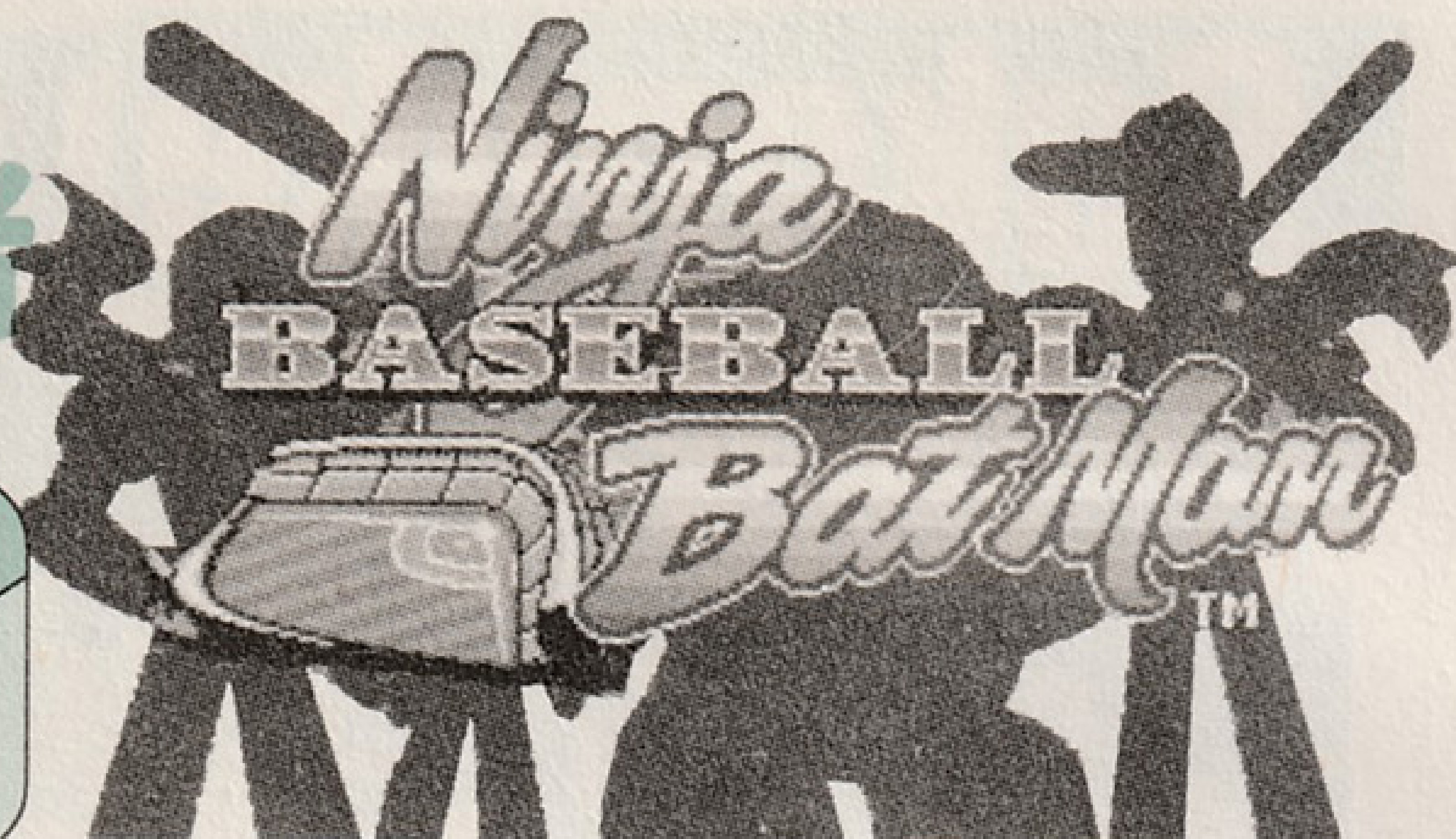
为爱情受伤，无比动听~

Sammy 公司 1995 年的出品。对 Sammy 这间公司，我们比较熟悉的就是《罪恶工具》这个游戏系列了，但其实 Sammy 除了对战游戏外，它的 PUZ 游戏也做得很不错。游戏以对战 PUZ 方式进行（但此游戏考核最多的只是反应和按键速度，智力部分倒不那么重要了），玩家要在击败对手的同时要保护自己同伴的安全。整个游戏充满了“日本式”的幽默，很适合人多的时候一起玩，因为旁观的人也会觉得很有趣！如果大家已经对那种不断往上扔（或往下掉）东西的游戏产生厌闷的话，玩玩这游戏吧，它肯定是你正确的选择！



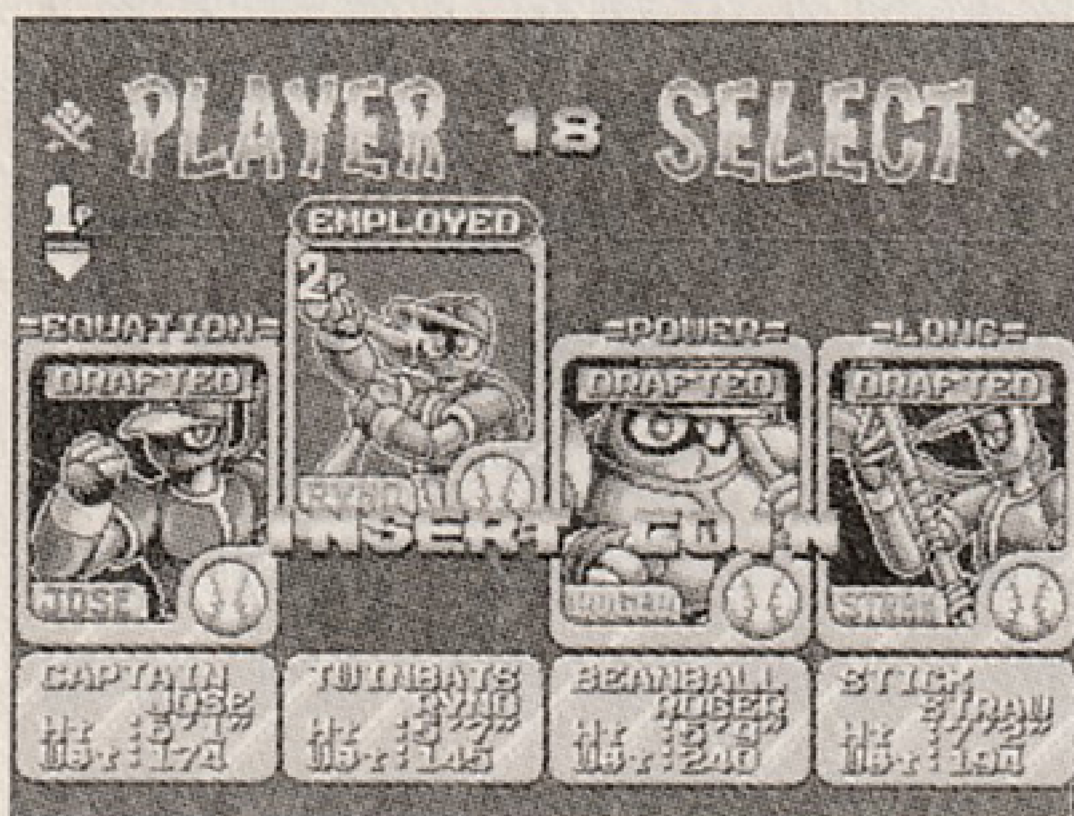


棒球忍者

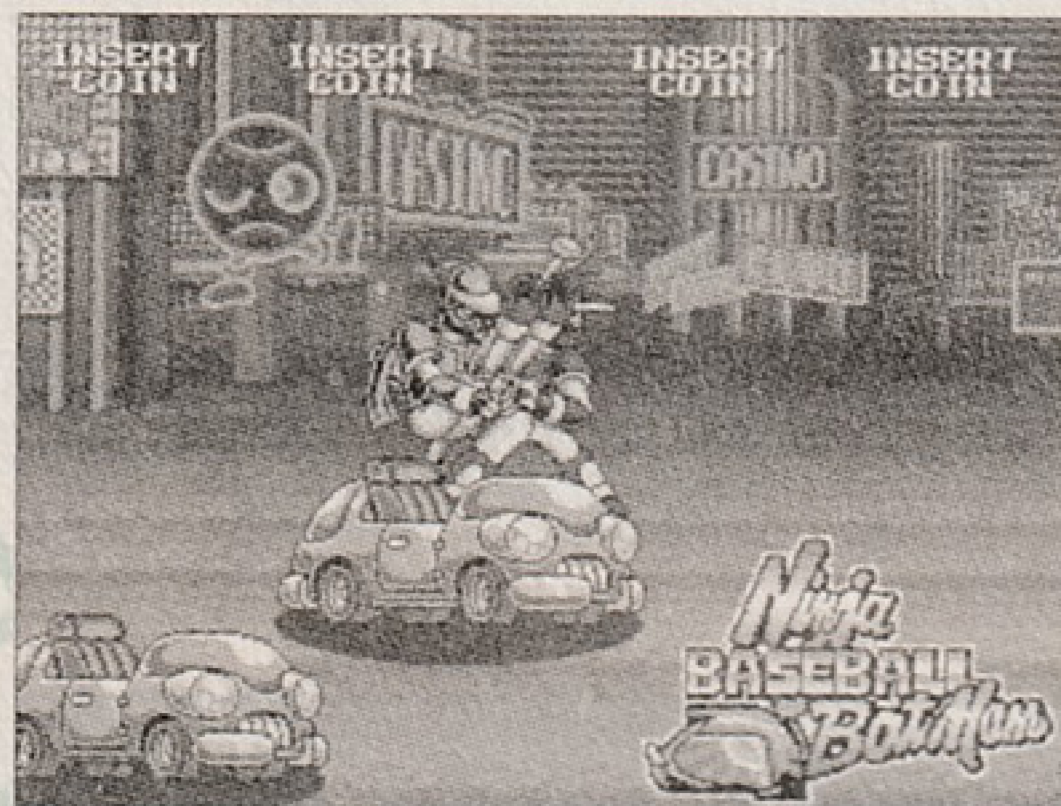


■ 推荐模拟器：MAME0.59

■ 游戏厂商：IREM



棒球＋忍者＋蝙蝠侠＝？，就是充满创意的Irem公司出品的过版游戏《棒球忍者》，四名酷爱打棒球的忍者，为了夺回被抢走的“黄金奖杯装备”，进行荒诞的冒险，而武器就是手中的球棒和心中的忍术。



很难想像，一个游戏集合了这么多完全没有关系的元素，可爱的主角和敌人，多变的招式和必杀技的使用，漫画化的游戏画面，还有绚丽的颜色。游戏有趣而不血腥，最“暴力”也只会把搞笑的球棒敌人打弯了腰，很适合和“表弟表妹”或者“美眉”一起玩。



■ 推荐模拟器：ZINC

■ 游戏厂商：CAPCOM

超钢战记



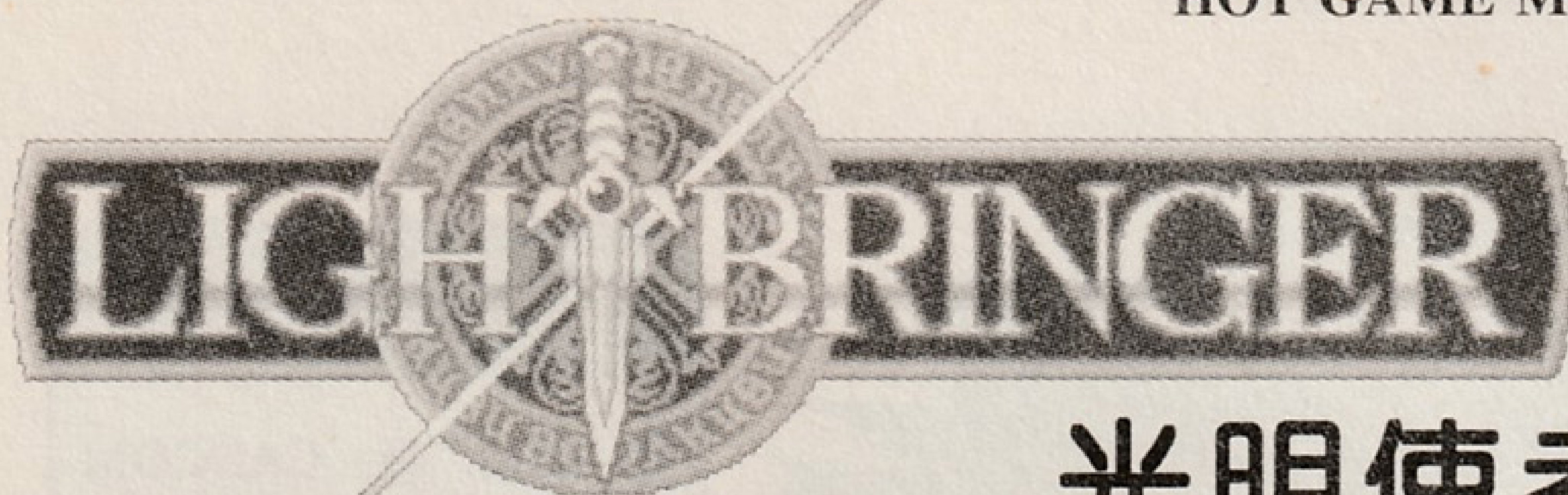
《超钢战记》终于模拟成功！

模拟器ZINC终于支持《超钢战记》这只98年推出的街机游戏。虽然是4年前的作品，但相信真正接触过它的玩家还是少数（机板价格太贵的缘故）。而本作品之后在DC上也推出了移植版本。虽然做到120%移植（新增很多原创的新要素），但始终不是“原汁原味”（想不到，要体验街机游戏还是要借助EMU的力量啊）。

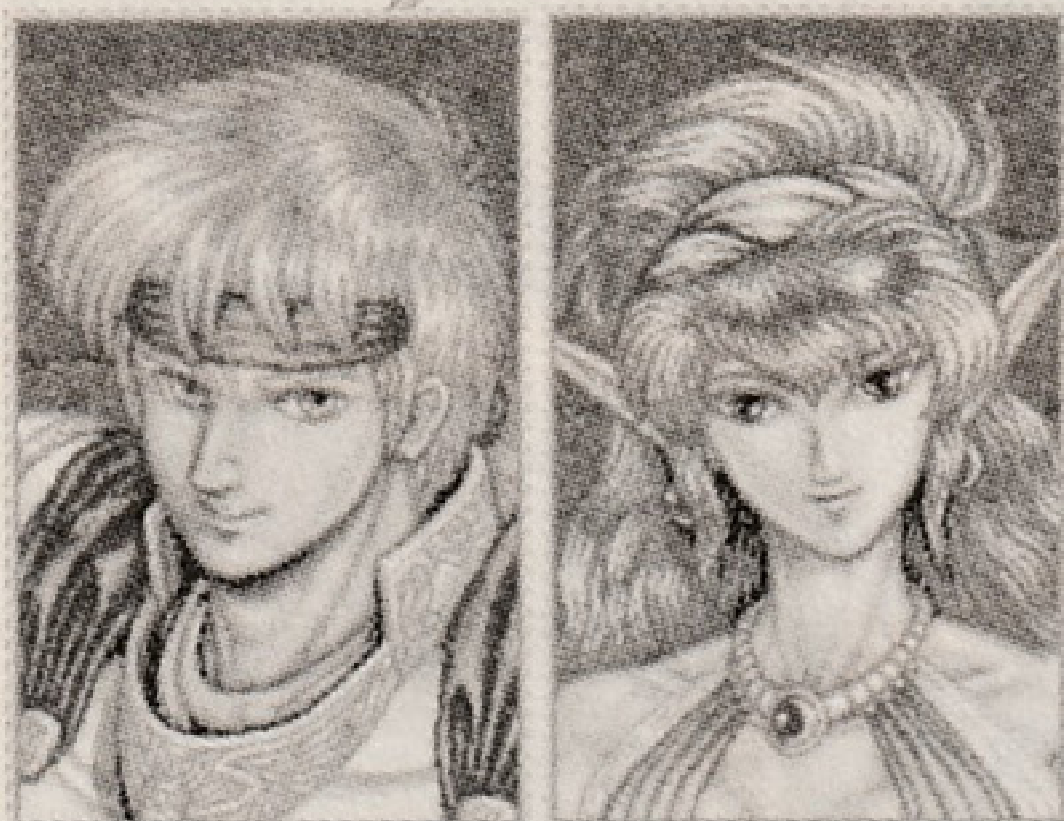


游戏中各机体的机械设计都出自《超时空要塞MACROSS》的人物设计师河森正治之手。游戏非常注重细节方面的描写，当机体装甲被破坏时就会露出里面的机械支架。角色发动超必杀时的画面更是逼力十足（看我的霸王雷鸣斩！）。





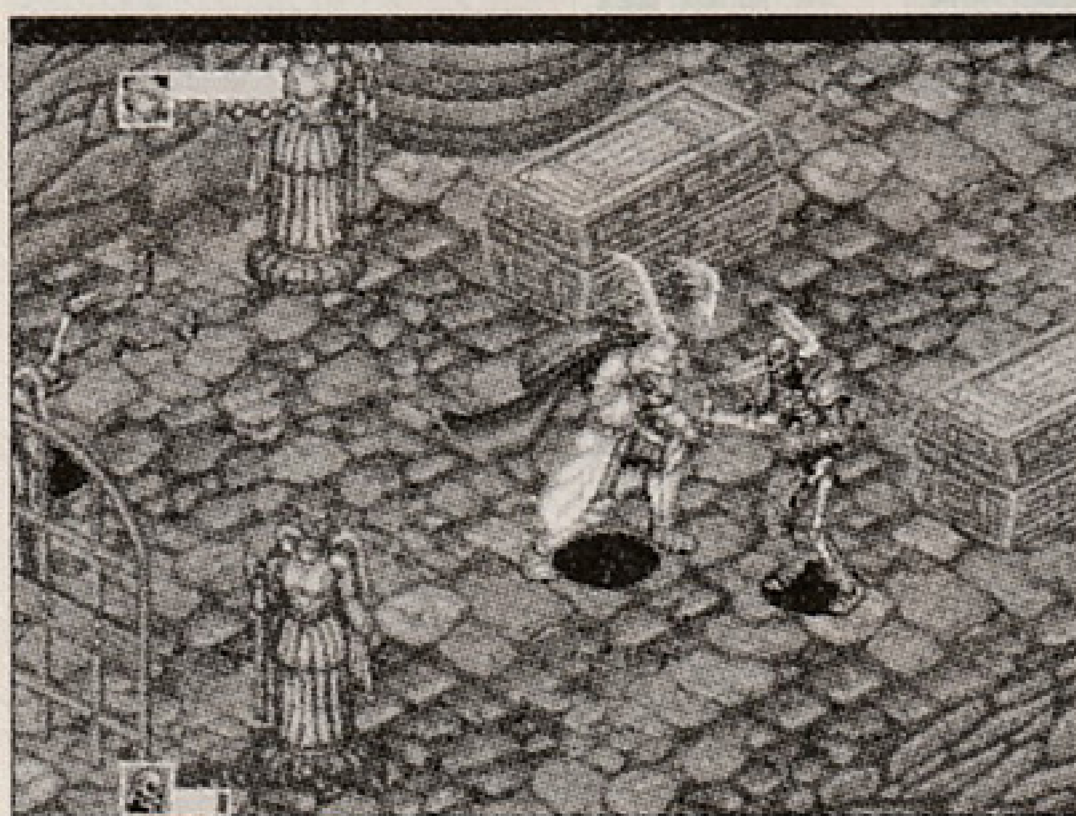
光明使者



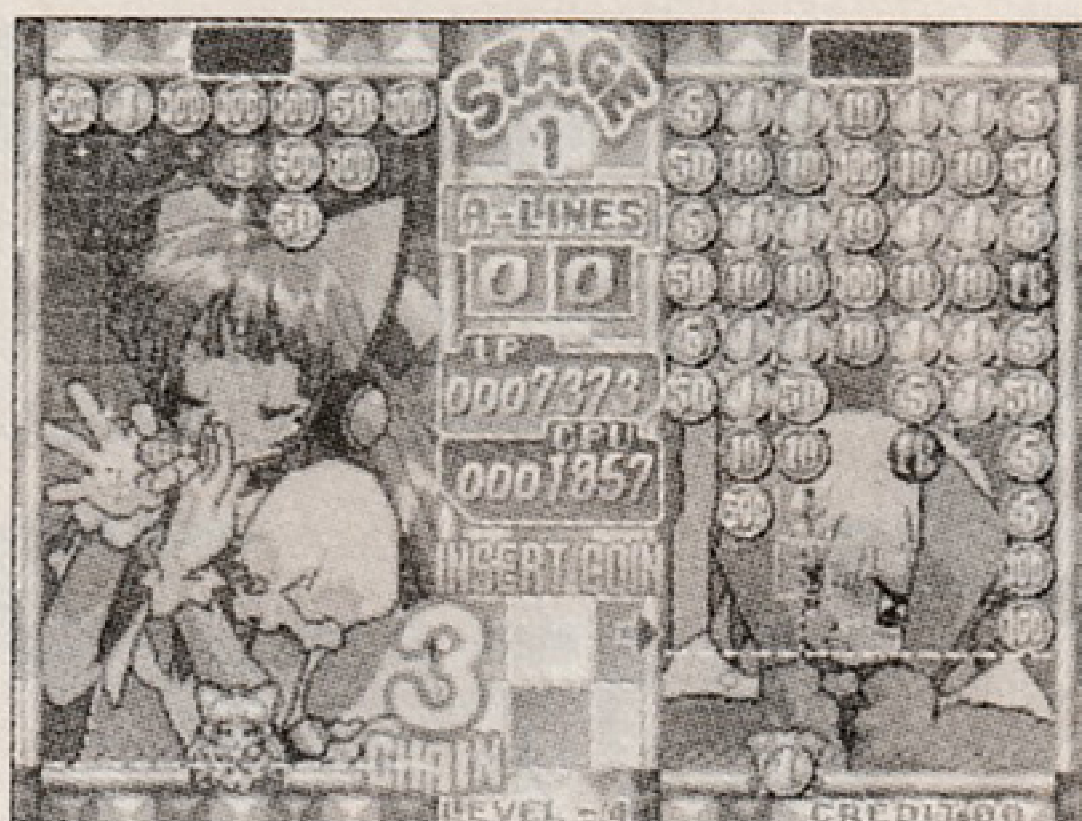
■ 推荐模拟器：MAME0.59

■ 游戏厂商：TAITO

像RPG一样有着解谜成份的ACT在街机上是比较少见的。而《光明使者》就是此类游戏的表表者（个人觉得它比D&D系列做得更好）。游戏除了解谜部分外，还有人物的升级系统和武器的升级系统。虽然游戏在剧情上的分支不算多，但路线却有很多的选择，而一些强力武器是需要按特定路线前进才能获得的。游戏中出场的人物很多，每个人物都有其鲜明的特色，光凭这点就很吸引人。而游戏另一个吸引人的地方就是游戏中各式各样的机关和道具，有时候想要到达某些地方是要借助道具帮助的，例如木桶和木箱可以帮你跳到更高的地方。要想体会游戏的乐趣，那还是要你亲身体会了。


必杀技 · 万刀砍





软件制作商FACE，一直致力为SNK业务用机板MVS开发游戏，不过说也奇怪，FACE素来却很少将其开发的游戏移植至MVS互换性机板、家庭用机NEO GEO身上，所以其制作的游戏也很少流行于家庭用机种的市场，而今次为大家介绍的方块游戏《钱币方块》就是其中之一。

《钱币方块》是97年初推出的业务用作品，以日本流通的货币为题材，由《勇者特急》令、《勇者警察》以及《魔法骑士》的人物设计师石田敦子负责人物设计，亦因为游戏的题材新颖、角色讨好，所以游戏于日本中备受好评，是一个颇受欢迎的作品。



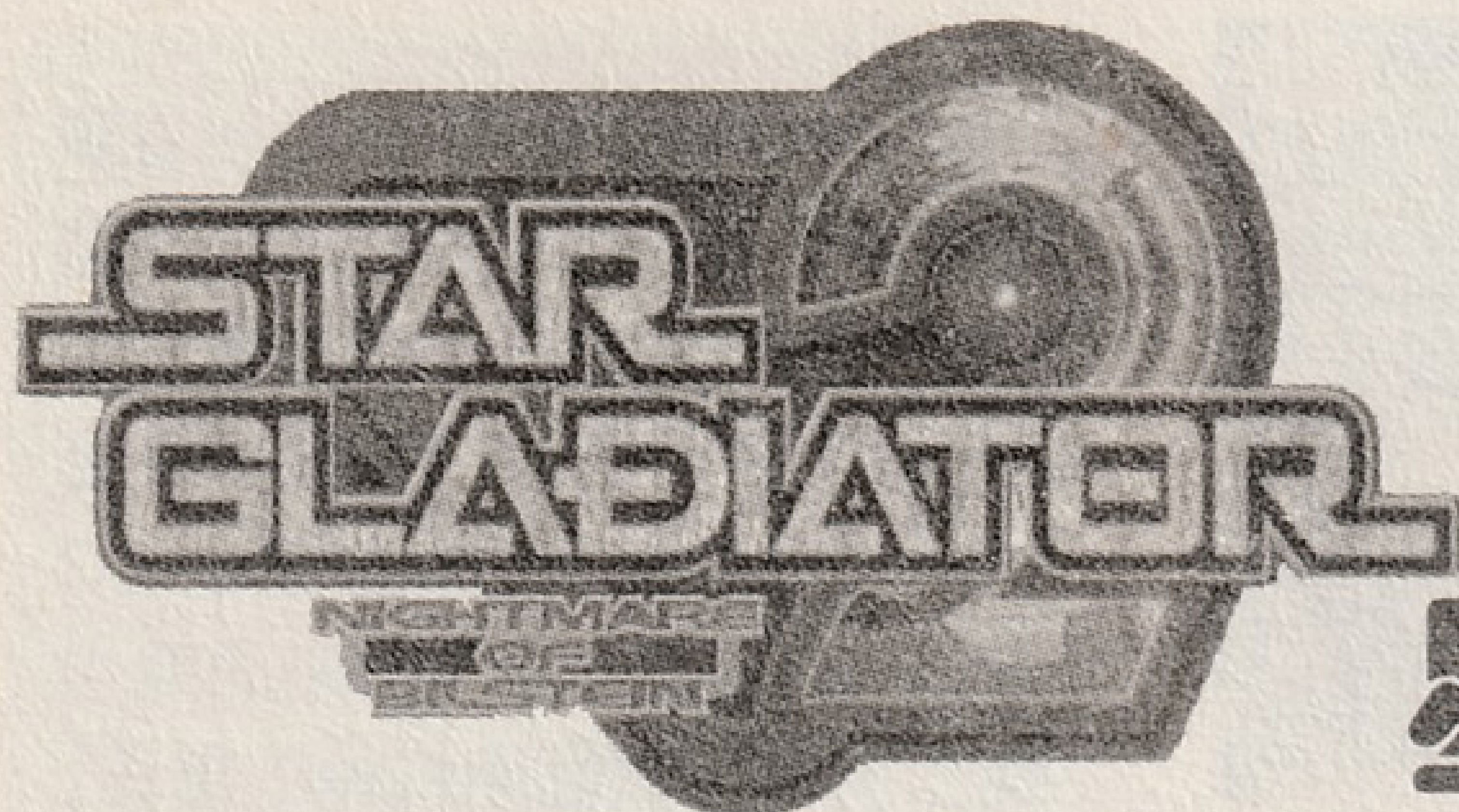


■ 推荐模拟器：MAME0.59

■ 游戏厂商：FACE



钱币方块



■ 推荐模拟器：ZINC

■ 游戏厂商：CPACOM

星际悍将2



模拟器 ZINC 支持的游戏，虽然之前的 IMPACT 已经支持此游戏，但在声音方面的模拟实在是差强人意。而这次 ZINC 对《星际悍将2》的声音模拟有了长足进步。

《星际悍将 2》为街机上的人气大作，本作除了延续了前作备受好评的游戏系统外，还加入了可引发个角色特殊能力造成局面逆转的“PLASMA FIELD”等新系统。3D 机能的优秀表现，加上极具个性的角色，使这场宇宙决斗更为多姿多彩。


虎视眈眈

游戏系统与另一名作《SOUL CALIBUR》有所相似，人物的基本按键分别有纵攻击、横攻击、脚踢攻击和转线移动四种。在加上方向摇杆和不同键之间的配合，就可以打出变化无穷的强力攻击！





■ 推荐模拟器：MAME0.59

■ 游戏厂商：CAPCOM

“一个不幸的男主角，一段不可思议的经历，一个令人感动的爱情故事”-- 这就是《战区88》的所有。故事讲述男主人公如何由一位航空学校的优等生在“鬼使神差”下变成一位前线雇佣兵的经历。是少数几部曾令笔者感动的动画作品之一。



游戏遵于原作，从人物设定、机体设定、作战任务到背景音乐都是保留原作的精髓。而最另人感动的莫过于通关后的剧情交代画面。

游戏属于横版射击类，在每关开始前都要进入买进武器的界面（雇佣兵嘛，武器的钱当然是要自己给的啦）。每种武器都有它的自身特点，可要配合每关的需要而配置好哦。





寻找隐世宝藏 ~ prototype介绍 ~

可能大家注意过Prototype游戏的模拟，这个模拟器现象虽然不迷人但是仔细研究的话却很有趣。

Prototype意为"原型",在模拟器用语里的Prototype ROM指一些特殊的ROM，这些ROM必须具备以下条件之一：

a)从来没有被商业正式发行，只存在一些测试用硬件。由于一些原因这些软件的开发计划被中止。

b)只量产了很少数量，而且被发售的数量更少，由于一些原因这些软件的生产销售计划被中止。

c)只存在于第三方文档记载中，但是从来没有被发现有任何实样。

d)某个软件的内部测试版。

a)类型的许多Prototype游戏都是未完成的半成品。它往往在内容，图形，音乐等方面缺少部分或全部的组成内容。即使用完成品软件的标准来衡量，这些软件的品质也是属于下级水准的，这可能也是造成它的开发计划中止的原因之一。在NeoGeo MVS上有许多这样的例子，比如那个DiggerMan，号称全世界只有三块，虽然游戏非常差劲，但是仍旧被许多collector视为珍品。还有PCECD上的Space Fantasy Zone,这个游戏是由SEGA和NEC在PCE晚期协力制作,但是SEGA由于PCE市场的终止而退出开发,非常罕见,由于一些collector想利用这个珍贵游戏牟取暴利，作为购买该游戏捐赠者之一的Hu-Go!作者zeograd公开了游戏的ISO dump。



b)类型的Prototype往往是某个失败主机的陪葬品，和a)类最大

的不同在于b)类是完成但没有或者没有来得及大量发售的正式软件。即使游戏本身品质尚可，但是由于运行平台的颓势或突然崩溃而不得不中止自己的生命。典型的案例就是Atari的圣诞夜事件，它为我们留下了上千个至今还不断被发现的Atari2600原型游戏。任天堂的Virtual Boy主机也是一个非常经典的例子，由于VB市场销售的突然终止，VB主机所有ROM记录中几乎有一半都是Prototype。



c)类的Prototype软件更为罕见。由于只存在于文档记载中，没人可以说它们是否真的被制造过。比如那个著名的CombatSchool军用机，很久以前就有传闻Atari为美国军方制作过这种机体，但是直到2000年才有照片证实的确有这样一个实体存在于某个collector手中。而另外一个著名的案例就是CPS2的RockMan，自从Sardu在Callus文档中提到这个底板可能是CPS2破解的钥匙以后，这块板子就成为无数人搜索的目标。但直到最近它的ROM才在网上开始流传，然而关于这块底板的下落还是没有任何线索。c)类是所有四种Prototype中最为珍稀的，在笔者印象中除了上面的两个案例以外，只有Atari Marble Madness 2原型机这一件了，可以说它们是模拟器世界的历史之谜也不过分。

d)类Prototype准确的说和上面三种不同，它有一个同样的完成品版本，由于某些原因，这个原先用于测试的硬件被泄漏了出来。著名的案例就是1999年NeoGeo MVS上的KOF99和群狼之证(MOTW)的Prototype ROM了。由于在当时的情况下，KOF99和MOTW的正式版不可能被解密，几个手眼通天的dumper就设法得到了SNK未加密的测试基板，从而使我们过早的在模拟器上看到了这些游戏的"移植"。d)类和a)类相似，但严格的说该类Prototype的模拟是最没有价值的，因为最终当完成品版本也被模拟时，在技术上或资料

上这个Prototype版本都没有被记载的必要。

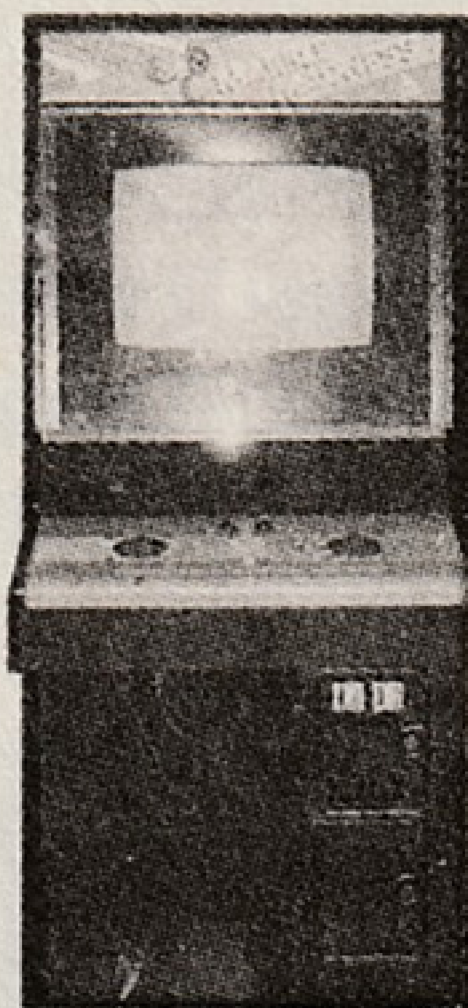
虽然从这些软件本身来看，Prototype软件中的绝大多数都是失败或者残缺的产品。但是由于它的特殊性。这些软件往往极具收藏价值和文档记载价值。首先，它们存世的实物数量非常稀少，许多制作厂商都对Prototype控制严格，一旦正式发售或者取消计划，会有专门的部门来执行对Prototype销毁，以防止因泄漏它们而对公司产生不良的影响。第二，一部分Prototype是有史料价值的，虽然它们被当作厂商的实验计划而夭折，但是在后来的研究者看来，它们是作为技术进化中间环节而存在的重要历史见证。

由于Prototype的特殊价值，它往往是dumper和collector争夺的焦点，一旦dumper得到了Prototype，他们就会将这些罕见的硬件实物dump，以容易保存复制和传播的ROM形式加以散发。这在很大程度上会使collector手中的Prototype实物贬值，对于一些想要囤积居奇的collector来说这实在是难以容忍的。这也是为什么许多collector对模拟器和dumper持敌视态度的重要原因之一。当然事情也并不全是这样，collector捐献罕见Prototype给MAME的例子也有不少...我们绝不能说collector都是一些自私的人，他们只是和我们观点不同罢了。

尽管许多Prototype由于被collector收藏，dump和被模拟的希望渺茫，但是随着时间的推移，这个缺口正在一点一点的打开，看看MAME支持了多少Prototype ARC游戏就可以知道个大概了。So...还是那句老话，时间会解决一切。

无声模都某人





街机模拟器制造123

（The Arcade Emultion HowTo）

原作: Michael Adcock(adcockm@usa.net)

译并改写 By 大猩猩(gerryzf@21cn.com)

前言：前一段时间模拟器圈子进入了淡季，好东东都蛰伏起来准备等到大家最寂寞难耐的时候来一个大的爆发（比如这次闹得世界震惊的kof2k1事件，与之相比在一般人看来那个什么降x街霸啦，那个什么IGx的西游xx传拉都算是小case的说：P）

当然这对于杂志来说，除了积极跟上业界的步伐进行报道之外，换个角度来看，我们的步子已经赶得太急了，何必把生育养育模拟器的电玩（厂商）逼到绝路上呢？是到了静下心来整理一下现有的东西的时候了……这份《The Arcade Emultion HowTo》是"无声模都"(http://emutech.yeah.net)收集的文档中的精粹，模都的某人给的评价是"最好的ARC模拟器教程，强烈推荐"……不过由于是全E文使得很多模拟器爱好者望而却步，那么从今期开始我将以这篇HowTo为蓝本为大家进行街机模拟器的深入浅出的教学，这对于杂志和对于我个人来说都是个尝试，希望大家多多指教～



另外，由于版面的限制每期的进度可能比较缓慢，还请大家耐心一些：）

私立模拟学院

EMULATOR SCHOOL

目的：

这份文档之所以诞生是为了帮助那些还在犹豫是否要自己动手写街机模拟器的人们。文档将尝试着回答一些常见的问题以及给出一些循序渐进的简单教程，同时文档也将为那些已经有能力开始动手写（对应某个游戏的）街机模拟器的程序员提供一些必要的资源，如程序范例等等……



原作者同时强调，虽然文档中的一些资料对于模拟别的系统（如家用机，早期个人电脑等）也有很大的帮助（老外要用这么多话才能表达出成语“触类旁通”“举一反三”的含义啊，哈～），但是文档的出发点以及所提供的资源都是针对街机模拟的。

另外，本文档不包含任何涉及商业版权的资源。如果你觉得有任何新的东东可以加到这份文档中来，或者是发现了什么错误的话请和作者联系：(adcockm@usa.net)

今期目录：

Q.0　*尝试着写一个自己的街机模拟器算不算一件很疯狂的事情?*

“如果你是个精神错乱的偏执狂的话，那么恭喜你，这对完成一个模拟器是一件非常有帮助的事情”，身为模拟器作者的Neil

Bradley 如是说。不错，编程确实是一件枯燥乏味的事情，大量的测试和除错更常常使没有耐性的人抓狂。不过，即便如此也不能阻止众多模拟器作者们编写出支持自己心爱游戏的模拟器的执着和热情。留意一下你的周围吧，大多数优秀的程序员都或多或少有些不可理喻的疯狂，不是么？：）



评论：Intel的前任CEO安德鲁.葛洛夫(Andrew S. Grove)曾经教导我们说“只有偏执狂才能生存”，看来套用到写模拟器上面来也很合适的说～：）

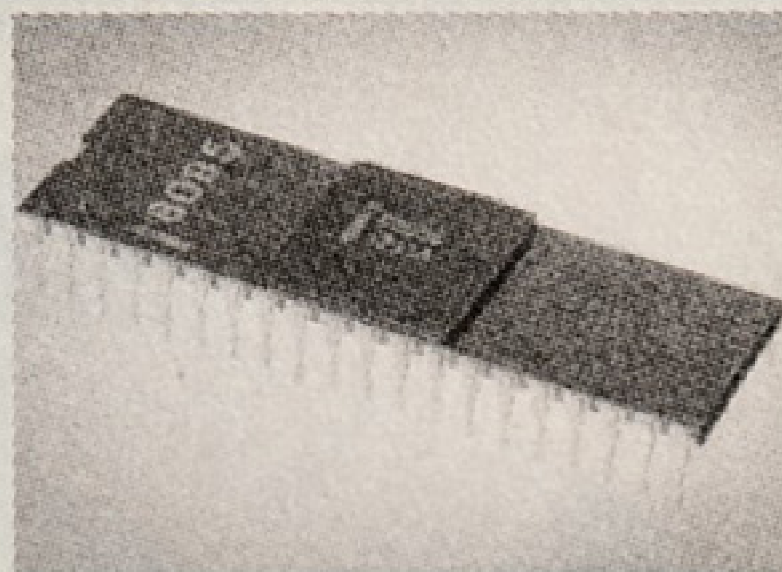
名词解释：

Neil Bradley：牛人，EMU和Retrocade的主要coder，参与了EmuDX的编写，他著名的 Zilog Z80 核心被无数模拟器使用，包括 RAINE。（以上是无声模都的某人有关Neil 的介绍，这样对Neil 的份量大家不用怀疑了吧？ ^^）

Q.1 *能否推荐一个游戏让新手们拿来开刀？*

Neil Bradley的建议：

“问的好～！我的建议是找一款你喜欢的游戏来动手。因为如果你只是就事论事的为了模拟一个游戏而模拟一个游戏的话，那将是毫无乐趣可言的枯燥的事情。俗话说的好，‘兴趣是最好的老师’，有了兴趣你也就有了持续干下去的动力～”



Mike Perry的建议：

“模拟游戏其实也就是模拟运行它的街机硬件环境，那么问题就转化成了什么街机系统最适合新手上路了，我个人推荐找一款使

用摩托罗拉6502处理器的机器来动手。因为6502是一块很简单但是功能却丝毫不弱的CPU。它的CPU指令集架构和我们个人电脑使用的Intel的x86的CPU指令集架构几乎有着一一对应的关系。即，从Intel的x86的CPU指令集里可以找到6502指令集的每一条指令。更进一步的，Intel x86 CPU的所有指令（除了个别的一、两条之外） 对寄存器的标志位的修改都和6502的一样，因此在对寄存器标志位的设置以及对返回值的处理上都几乎不用花额外的功夫。

总而言之，言而总之，一句话，6502是一块在八十年代早期至中期被街机厂商广泛应用的颇为流行的芯片，所以肯定能找到很多基于它的划时代的经典游戏”

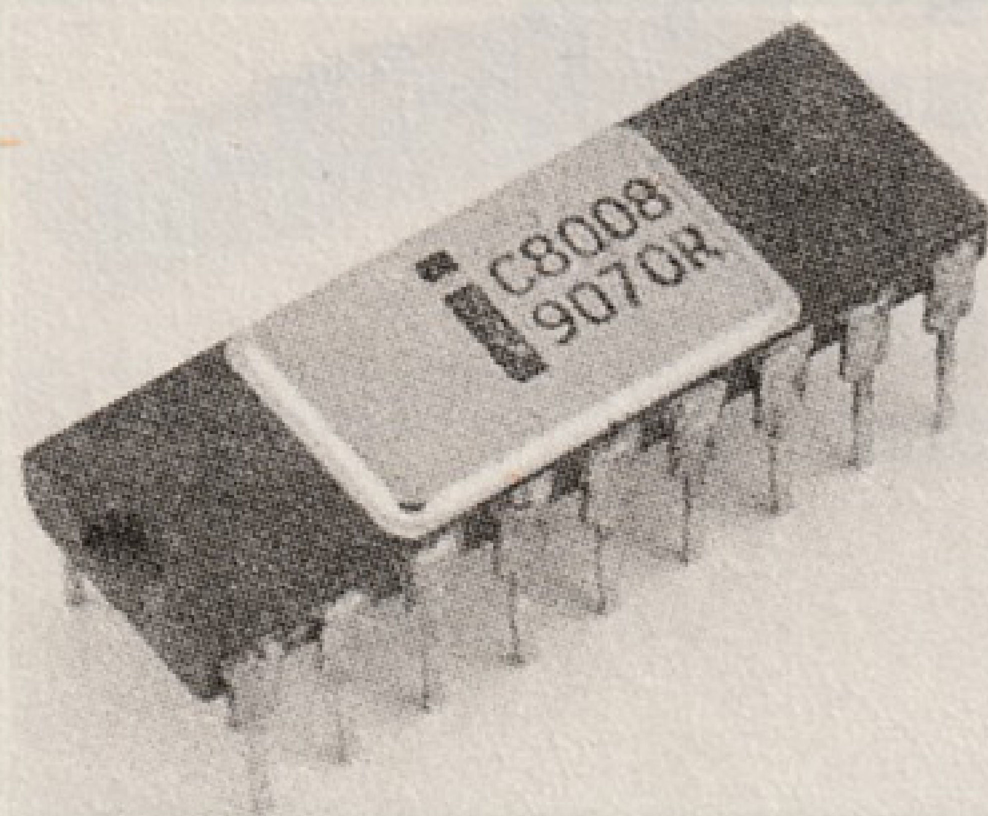
评论：在经典辈出的6502上，总能找到一款曾让你为之狂热的游戏，就拿它下手吧～：）

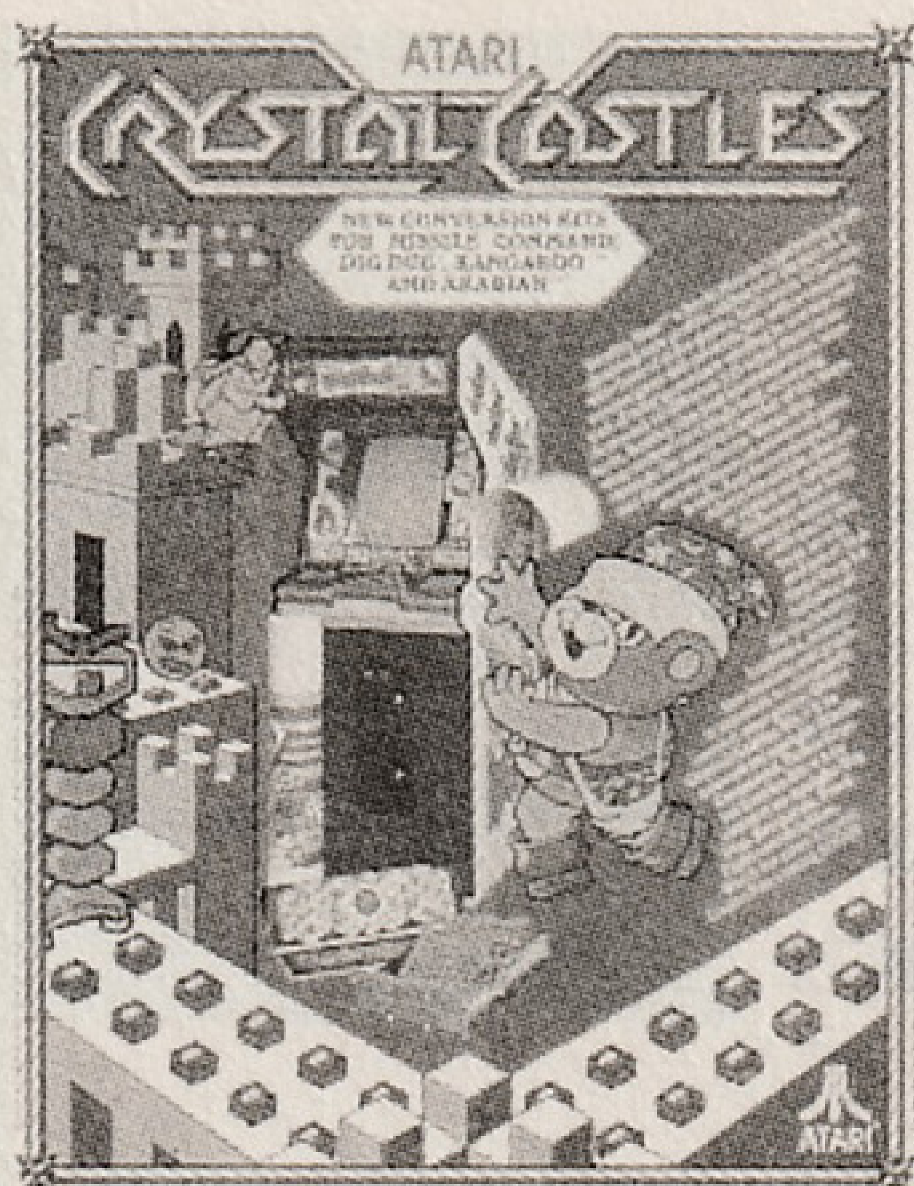
Q.1.1 *哪些游戏是“最容易”被模拟的?*

圈子里普遍认为TAITO的著名街机射击游戏Phoenix是最容易被模拟的

Phoenix模拟器的作者Chris Hardy对此表示同意：

首先，对于这款游戏，网上有对其硬件内存映射（memory map，详见后续章节）简明而精确的文档描述；其二，它使用了Intel的8085作为CPU，而8085的指令集是Z80指令集的一个子集，所以从技术角度来讲我们甚至可以不用自己动手写CPU的模拟核心而直接把Marat写好的Z80核心拿过来改改用就行了；其三，游戏的画面很简单，因此角色并没有使用活动块而是采用了“角色绘图(character graphics)”方式，这样就大大减少了写屏时的麻烦；其四，





8085 的主频并不高，即使全部用 C 语言来写的话执行起来也能达到原速(例如 Phoenix 的 CPU 模拟核心就是用 C 写的)，

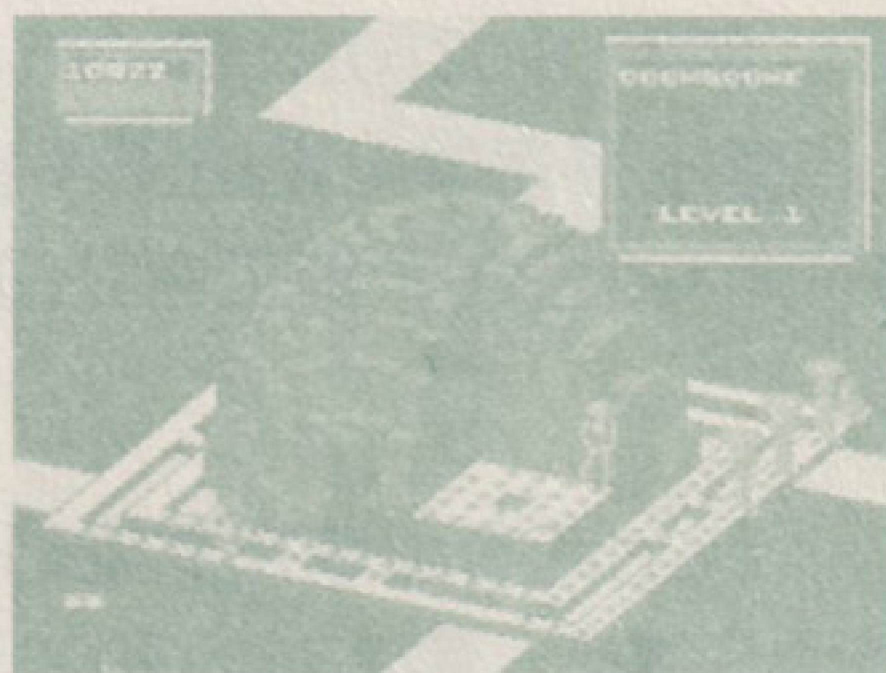
Neil Bradley的建议:

我并不推荐大家一开始就着手模拟Crystal Castles(1983 Atari出品,3D画面）或者是Marble Madness（1984 Atari出品，使用十六位的68010和6502双 CPU 以及雅马哈的声效芯片等，3D画面）这样复杂的游戏，作为初次写街机模拟器，我们应当寻找最典型最简单的东西下手，俗话说的好“柿子拣软的捏”嘛～毕竟现在很多的街机机板上还有大量没有被任何文献记载的厂商定制的特定功能芯片或者保护芯片，因此像“太空侵略者”这样的机板和游戏都很简单的游戏就是我们的首选了。当然我们也不完全是一帆风顺的，最大的障碍就是如何搞定对8085 芯片的模拟。

记住，不要打那些比较新的系统的主意，一口吃不成个大胖子，现在还为时过早。总之尽量找一个使用你熟悉的CPU或者图形芯片的游戏，这样会事半功倍。

Mike Perry的话

什么游戏是最容易被模拟的？这个问题很难给出确切的答复～在我看来只使用一个 CPU（或者是双 CPU 但是其中一块只用来作声音处理器）的游戏模拟起来都不是很难。



一句话，被模拟的芯片越低端、越简单，模拟起来就越容易，并且对机器的配置要求就越低。举个例子，使用8088/Z80/6502/6809 的模拟器在 486

上正常跑起不是难事，不过要跑用68000芯片的模拟器的话就是一项艰巨的工程了！



注：

1.CPU模拟核心(CPU core)即用语言编写出来的模拟CPU硬件功能的模拟器，可以用任何语言来实现，但是用汇编语言写出来的版本比之用高级语言写出来的版本执行效率要高。直接的衡量标准就是在同等运算能力的电脑上执行用不同语言写成的核心时，汇编核心的速度是最快的。

2.sprite graphics & character graphics:活动块绘图和角色绘图。简单的说就是，前者一个游戏中的角色由多个活动块构成而后者一个角色就是一个活动块表示，显然后者实现起来就要easy的多（前者涉及到活动块之间的位置，交替、遮掩等种种问题要解决）

名词解释：



Marat：全名Marat Fayzullin。主页：http://fms.komkon.org/

VGB以及VGBA的作者，其有关6502的文档在圈内堪称典范。

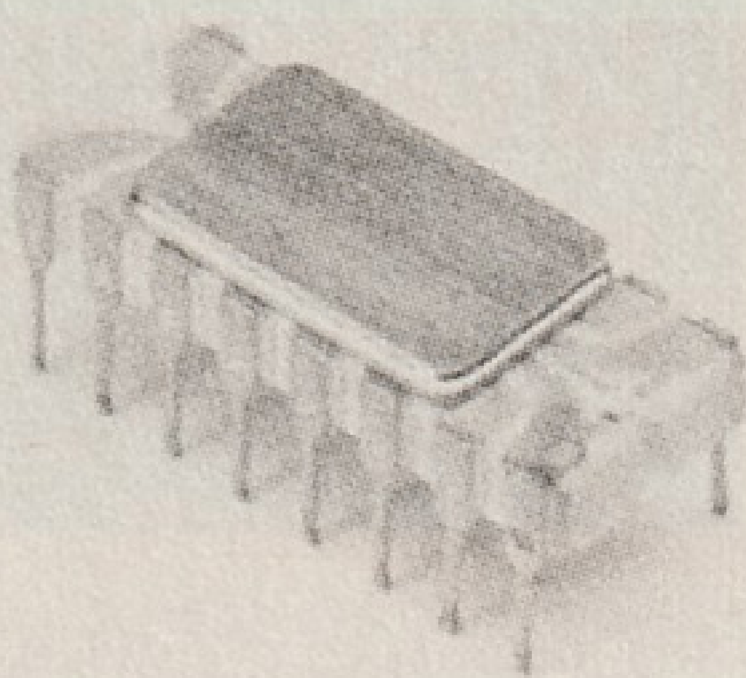
8085 & Z80:8085，Intel公司继8080之后的一块八位的芯片，作为代替电子逻辑电路的器件被用于各种应用电路和设备中。Z80，由离开Intel的几个员工自立门户的Zilog公司生产的8080的增强型芯片。

以上两者和摩托罗拉的6800都属于第二代处理器产品，均采用NMOS工艺，集成有约9000个晶体管，平均指令执行时间为1μS-2

μS，采用汇编语言、BASIC、Fortran编程，使用单用户操作系统。

Q.1.2 *哪些游戏有最完备和可用的开发文档？*

好像没有发现有什么游戏目前拥有“最”完备和可用的开发文档……



不过Dave Spicer的看法是写“‘太空入侵者’这个游戏的驱动实在是太easy了，简直就是小菜一碟！”

注：“太空入侵者(Space Invaders,以下简称S.I)”，1978年Midway公司出品，Taito制作的早期街机游戏，使用的是Intel8080的CPU。S.I在街机史上无疑是一块里程碑，它掀起了整整一代人对街机的狂热，在当时的日本曾一度引起日元硬币的短缺（因为日本玩游戏不使用代币，而是直接使用小面值的日元硬币，如100日元）。很多非电玩的店铺（比萨店、冰激凌店等）也纷纷摆上S.I的机台并且用扩音器把游戏的音效外放用以招揽顾客，风头之劲真可谓是前无古人后无来者～！！

Q.2 *“万事开头难”，我该如何开始？*

Neil Bradley建议如下：

如果你连一门汇编语言的基础都没有的话那么编写模拟器对你而言简直就好比是登天了，理由有二：

其一：1985年之前的大多数游戏全部都是用汇编语言写的，这就意味着看整齐规范的由高级语言写成的源代码对你来说成为了可望而不可及的奢侈，只能面对满屏的寄存器去连猜带蒙……

其二：关于I／O（输入输出），内存分页等概念对于所有的汇编程序员来讲都是驾轻就熟的，



除此之外，对硬件的了解以及阅读电路元件图都对写好一个街机模拟器有着极大的帮助。

总结出来就是，首先你要至少会一门高级语言以及一种CPU上的汇编语言（当然，最好就是你要模拟的那块CPU芯片上的汇编语言），之后呢，确定一个你想要模拟的游戏，接下来自己写一个CPU模拟核心或者是直接使用别人写好的现成的，然后就开始反复调试你的CPU核心直到它稳定正常的运行起来像一块真正的CPU了，至于写声音和图形的驱动什么的，现在还太早了，留在后面的章节再细说。

Mike Perry给出的一份清单：



收集足够的有关CPU的信息，包括厂商以及编号，之后根据这个去找相应的技术手册，一般的情况下可以给厂商发电子邮件免费索取（或者是低价购买），据我所知，李可文写GBA的模拟器的时候就是向厂商mail索取的arm芯片的手册。

得到手册之后应当重点注意以下的内容：

1)The opcode matrix:操作码表,用于查看操作码的16进制的值

2) Instruction details:指令细节,用于了解每条指令具体指令的功能，大多数的CPU使用了寄存器的标志位来标识在何种情况下标志位被置/修改为什么值，这点很重要。

3) Instruction cycle counts：指令循环计数。用于精确计时以便正确的响应并处理中断，对于很多游戏如果中断相应有丝毫的偏

差的话画面将会花版～（不过有的游戏要求也不是这么严格的说，稍微差一点点也没有太大的关系，只是违背了“精确模拟”原则，哈）



4) Interrupt information：中断信息，我们需要知道何时可以触发何种中断，当处理器使用中断向量表时，我们需要找到中断向量的入口，还要搞清楚不同中断的优先级次序。

5) Addressing information：寻址方式信息，必须清楚的知道芯片使用何种寻址方式，因为这对于对内存进行读／写操作是非常重要的，包括取指令以及对堆栈的操作。

Chris Hardy的看法

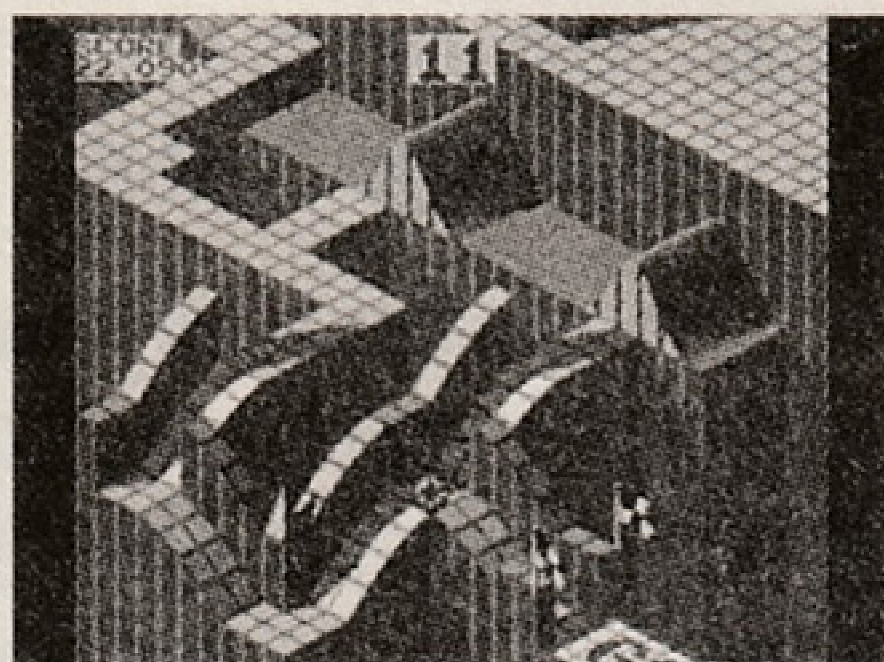
第一，写一个八位的二进制代码析出器（dumper）用来将数据从ROM芯片中导出为文件，从中找出图形rom及其格式。

第二，找到图形rom中ASCII以及纯文本的位置，尝试着将显存中的内容以ASCII的方式（对于非ASCII和文本的数据就用字母x什么的替换掉）显示到屏幕上，看看有什么东东？通常情况会得到ASCII的文本，如果能得到背景或者是画面还能进行卷轴的话那就赚翻了～：）如果真的如此就把背景和前景的数据标识并记录下来备用。



第三，在你的CPU模拟器中设置一个表格用来保存对内存中所用到地址的读写信息，这样我们可以很快的找到被模拟器使用的内存区域，例如表格中应该有屏幕区，外设区，输入区，输出区等等等等～（有点类似于快捷键的感觉）

第四，并不需要总是对全屏进行直接写屏的操作，要善于利用缓存和变量表，找到屏幕上变化的地方然后只对它进行更新这样会使游戏速度大大提升。

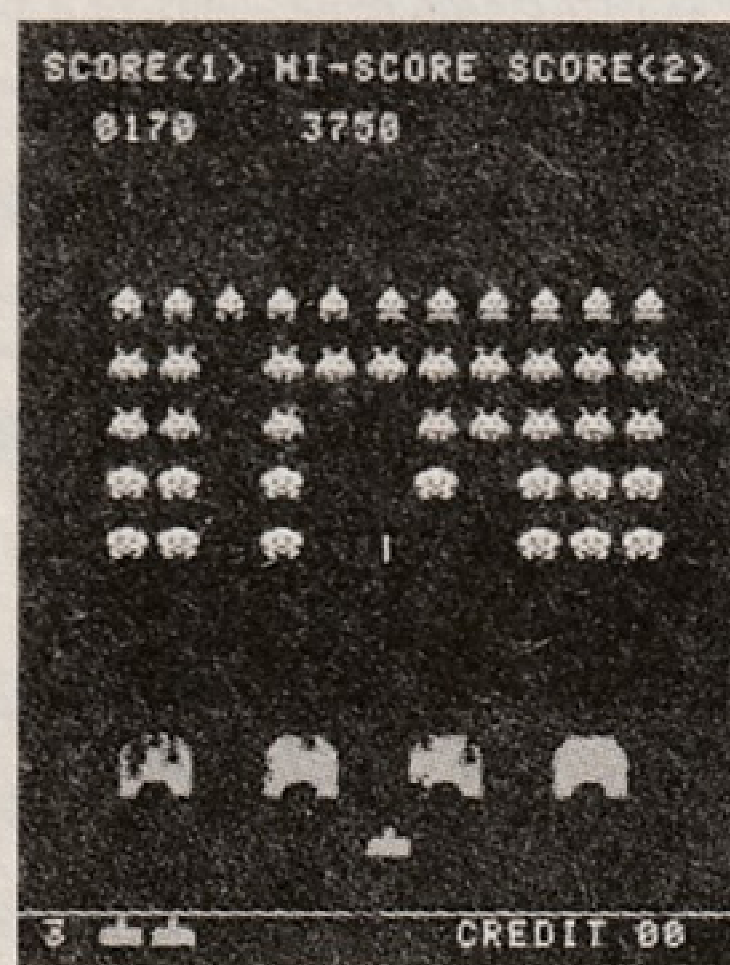


Martin Scragg建议:

先找一堆别人的原代码来看，了解了解别人已经做到什么程度了；根据别人的思路琢磨揣测一下你想模拟的游戏的运行方式；收集相关游戏的详尽信息，多多益善；尝试为一个已经被成功模拟的游戏写模拟器也是个好办法，因为我们可以把自己的东东和别人的来做一个比较并长补短的从中取学到很多东西。

To Be Continued……

杂感：以前总以为翻译一些东东只要大致能看懂就行了，些微的错误和偏差无关宏旨，不过最近一段时间看韩剧《我的野蛮女友》却给我了很深的印象。一开始是看的 divx 的版本，中文字幕的措辞感觉相当的出色，为片子增色不少～后来为了收藏购买了dvd，翻译却大打折扣，一些 divx 版本细腻传神的部分到了我手头的dvd中要么是翻译的很生硬要么就干脆给略去了（靠~~~~），让我有种如鲠在喉的别扭感觉，实在把我逼急了我把E文字幕直接调出来看，不出所料，E文的翻译都比那个粗制滥造的中文翻译要好 -_-0……



由此我感到了手中笔的份量：是的，我写出来的东西，尤其是翻译的文稿，就不光是我自己的东西了，我要对自己对原作者对编辑以及对广大读者负责……自感如芒在背，不敢懈怠，也望各位看官和高人多加批评指正～

浅谈模拟器相关的汉化技术

作者：歪歪

本文由歪歪整理编写（参考了不少汉化同行的相关文章，在此谨表示感谢！）

我想，模拟器给我们这些游戏机爱好者带来的好处，就不用我多费唇舌了吧！但游戏绝大部分为日文，让我们头痛不已！和我们有着共同爱好的老外，开始对其进行“英化”，那我们有什么理由不进行“汉化”呢？不过我要在这里声明的是，汉化就是对程序员代码的更改，说白了就是一种侵权行为，因此不能将汉化成果用于商业化，否则后果自负！

如题，但我在这里只谈游戏rom的汉化！我先提醒大家一下，汉化并不是很容易，需要毅力，耐心和热情！因为汉化的全过程需要很多知识，所以我尽力用最少的文字将汉化步骤完整的介绍一下，但又很多细节无法几句代过，因此疏漏之处或不明白的大家可以到www.romhacker.tk查阅更多相关资料或在论坛中讨论！好了！我们开始吧！如果你从事过windows应用程序的汉化，那会好理解一些，但两者有很大不同。最大一点就是，模拟游戏的rom是一个不可分割的文件，就像一个大仓库一样，游戏中所用到的一切都堆在里面，例如音乐，对话，菜单，图像和程序等。那我们要怎样做呢？做任何事都要有个步骤，汉化也不例外。

汉化游戏的大略步骤流程：

1）找出码表，并以*.tbl格式建立"字符对照表"。

2）导出文本，以方便翻译。

3）造新的中文字模，导入Rom，取代原有的旧字模。

4）配合新造的字模，重定文本编码。

这只不过是一个大概过程，中间还有很多细节，而且会涉及到众多的名词。这些概念是很零散的，我尽量将它们讲的有层次感！^_^

下面我就详细解释一下！

1）首先应该澄清几个概念："字库"、"字模"和"码表"等。

"码表"就是指向字库的指针。它用特定的16进制数（需要1至2个byte）表示字库中的文字，就像是windows使用的ASCII码一样，41表示字母A、42表示字母B…… 而在rom中，使用的并不像windows那样有统一标准（ASCII标准），而是使用自己的一套编排方式，需要你去用心找到"码表"，因为码表对下面的工作太重要了！没有他就无法进行汉化！

"字库"是游戏rom专用的用来存储要显示的字符区域。在windows下可以查看字体，我们也可以通过专用工具（Tile Layer Pro）来查看rom中字库的"字体"，这种"字体"我们叫它"字模"。如图所示：

图为FF6字库中的字模

我以ff6日文版为例，将其打开，按以下步骤view－>format－>game boy，应该很清晰的看到了！可以拿更多的rom看一看，但不是所有rom都可以看到字库的！因为rom的地方很小，压缩字库后会节省出很多空间。例如，DQ系列，圣剑传说，浪漫SAGA，幻想传说……等，他们的字库都是压缩过，无法用工具直接看到的！另外，rom中的字库也不尽相同（不信可以找其他rom验证一下），因为每个游戏使用的字有所不同，字的多少也不是一成不变，导致游戏字库的千变万化，单用一种工具是解决不了所有rom的！

知道了字库和字模的意义后，但这还不够，我们还需要了解其构成原理。首先说明一下文字是如何显示的，其实电脑内真正记录及处理的资料，只有 0 和 1，文字又是甚么形式的资料呢？其实文字是以图像的方式，通过 0 和 1（明或暗）来显示，例如要显示一个 A 字，以 1 为明，以 0 为暗来表示，就是 00000000、00111100、01000010 、01000010、01111110、01000010、01000010、01000010，这是二进制表示式，把它们按以下形式排列：

0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 1 1 1 1 0 0

0 1 0 0 0 0 1 0

0 1 0 0 0 0 1 0

0 1 1 1 1 1 1 0

0 1 0 0 0 0 1 0

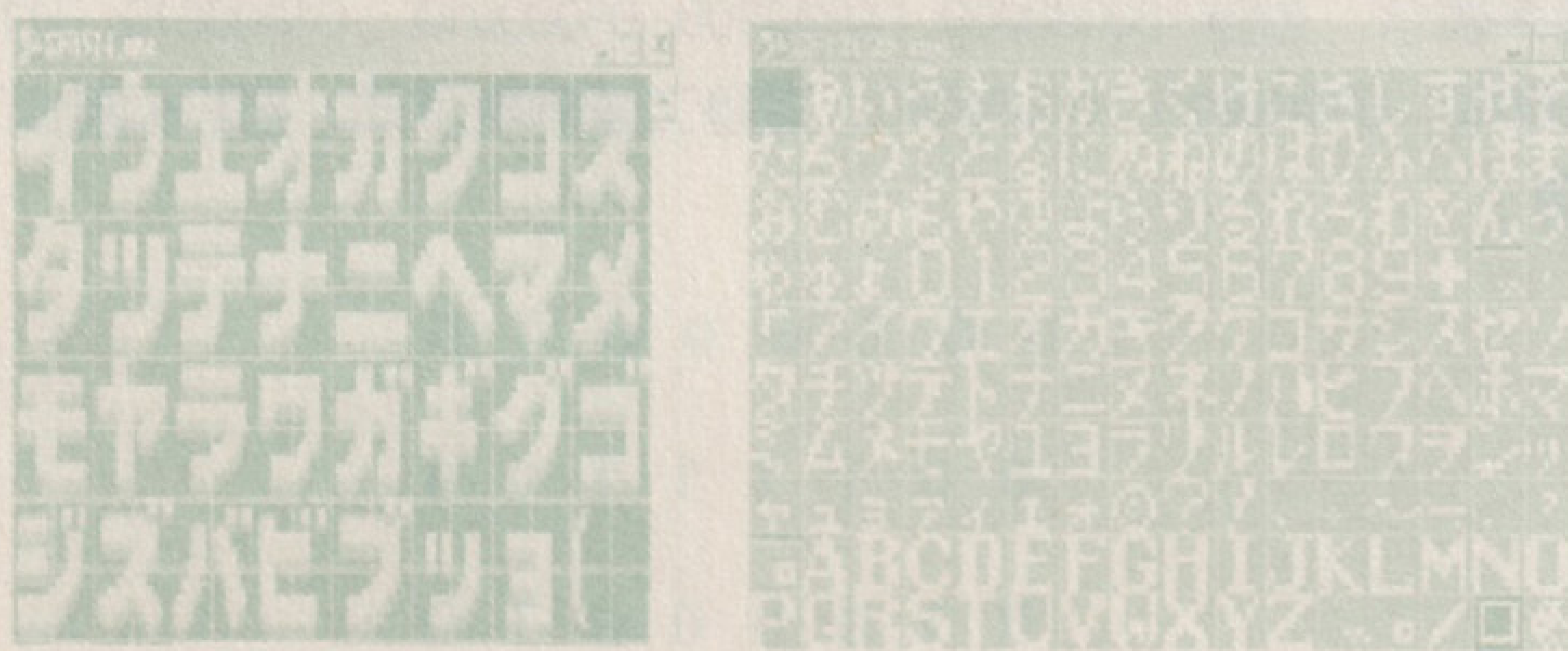
0 1 0 0 0 0 1 0

0 1 0 0 0 0 1 0

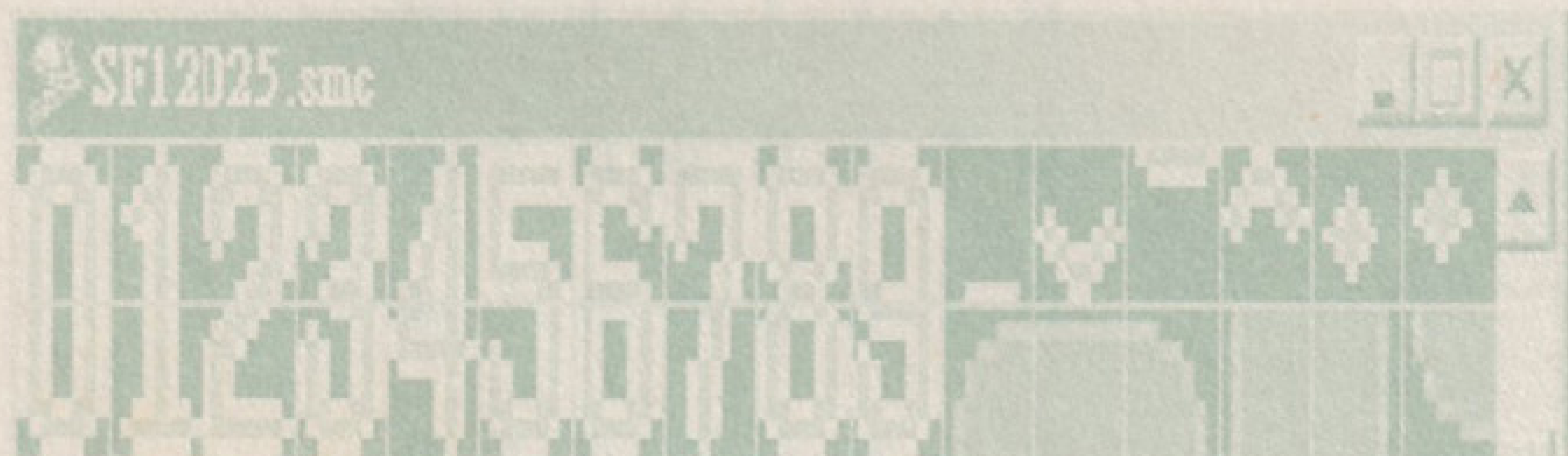
每一组使用了8个bit（位），即是1个byte（字节），共使用了8个 byte而以16进制表示式来显示，就是 00 3C 42 42 7E 42 42 42 ，这 8个 byte 的内容也就是这个A字的“字模”，看到这里，可能您会很奇怪，A的ASCII码不是65（十六进制）吗?只用一个byte的嘛！为何会是8个byte呢?注意！上面已经提到，ASCII，只是一种编码而已，而不是“字模”。正如在汉化过程中，找出字符A的文本编码是65，这也只是编码（这些编码就是下面要讲到的“码表”），而不是字模。

下面是字模的分类，以及几种特例，在观察过很多游戏rom可能会遇到其他情况，在这里就不一一举出了！需要指出的是，tile就指是下面图中“小格子”，每一个格子由8 ×8 的点阵组成。

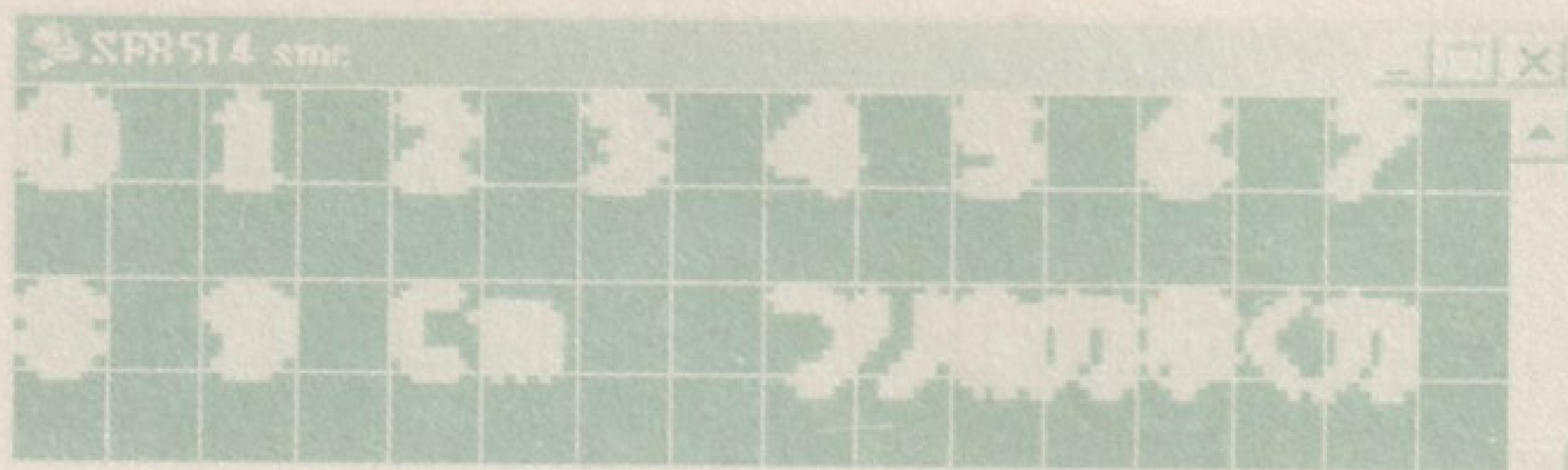
（大字库）字模占用4个Tile（小字库）字模占用1个Tile



（其它例子 -1）占用2个Tile的8x16字模



（其它例子 –2）有些字模很难界定所占用的 Tile 数



在游戏 Rom 里的文字的编码，是不会以 ASCII 为标准的，所以就要自己找出每一个字的编码是什么，也就是 "码表"（又称“字符对照表”），而字模，也不会是只以 8 个 byte 为一个字模的,那么，在 Rom 内的字模是占用多少个 byte 呢？这个可以在 Tlp（TileLayer Pro）中，开启游戏 Rom，找些字模来看看，如果看到有些 Tile好像是文字，但又看不清楚，可以在 Tlp 的功能表 View –> Format 里,试用不同的格式来观看，如 1 BPP，Game Boy（2 bpp），Snes 3BPP，Snes（4 bpp），除非是字模已经被压缩，否则就该能看到的了。补充说明一下，每一个 bpp 都是占用 8 个 byte 的，也就是说，4 bpp 的字模，是使用 32 个 byte 的。

总结，必须清楚以上概念，因为它是基础中的基础！有人会问，理解他又怎样？只有在理解了“字库”“字模”才可以更好更快的编辑“字模”。为什么编辑字模？那还用说吗？当然是将日文转换成我们的母语中文了！要不，还汉化个什么啊！“码表”的作用是为下面做准备的！不要急，请继续往下看！

2）导出文本，以方便翻译

经过上面一番令人眼花缭乱的叙述不知你是否还清醒？（^_^ 万事开头难嘛！坚持往下看吧！）　有了“码表”就可以进行下面的步骤了！等等！啊！忘了说怎样创建“码表”了。用记事本就可以，打开记事本，找到如下的代码：

……

00a1=A

00a2=B

……

0158=う

0159=え

……

然后另存为＊.tbl文件，这就是“码表”了！需要很大的耐心，因为没有什么诀窍，所以你应该充分发挥你的想象力，找到“码表”。（也可以参考相关文章，限于篇幅这里不说了。）

码表的功用就是可以借助它来dump出文本，也就是把rom中的对话、菜单和开场白等。作用是不是很大？　不禁会有人问，文本在rom中怎样存储？怎样dump出来？（鼓掌！问的好！^_^）

我想大家已经看到，“码表”中的文字都对应着一个1或2　byte相应的数字，如果你足够聪明的话已经能够想到了，看一下例子：

假如码表是：51＝a，52＝b，53＝c，54＝d

假如文本是：bad

那末在rom中总会有一段位置像右面一样排列：52 51 54

可以用Rlativeful Search进行相对搜索找到游戏中出现的文本，但万事都不是绝对的，尤其在rom汉化中更没有一成不变的东西，所以都需要具体问题具体分析，上面只是一个简单的例子，便于大家理解。例如，对于文本中的日文和中文都需要2　byte表示，所以涉及到的问题更多，需要大家灵活掌握。

Rom 中的文本就是这样存储的！那末怎样 dump 出再给翻译过来呢？必须用到码表结合 Thingy98 或 Translhextion 都可以实现！（用法略）那么就剩下最费时枯燥的翻译阶段了！

3） 造新的中文字模，导入 Rom ， 取代原有的旧字模。

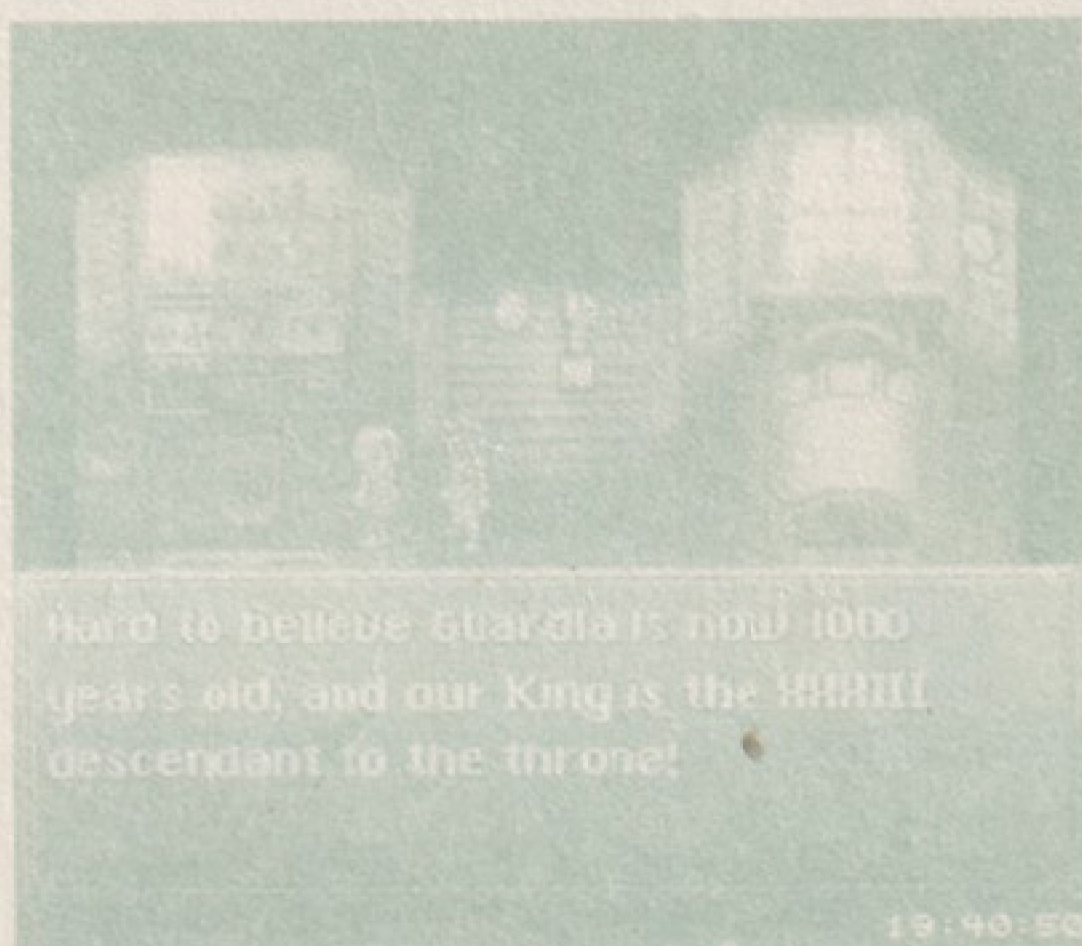
关于“字模”上面已经详细介绍了。造新字模就是将原来日文字库修改成中文，但存在一个问题，那就“画字”的问题，日文中的汉字为繁体，或者根本没有，所以需要我们手工完成。（如果有能力自己可以写程序）

4） 配合新造的字模， 重定文本编码。

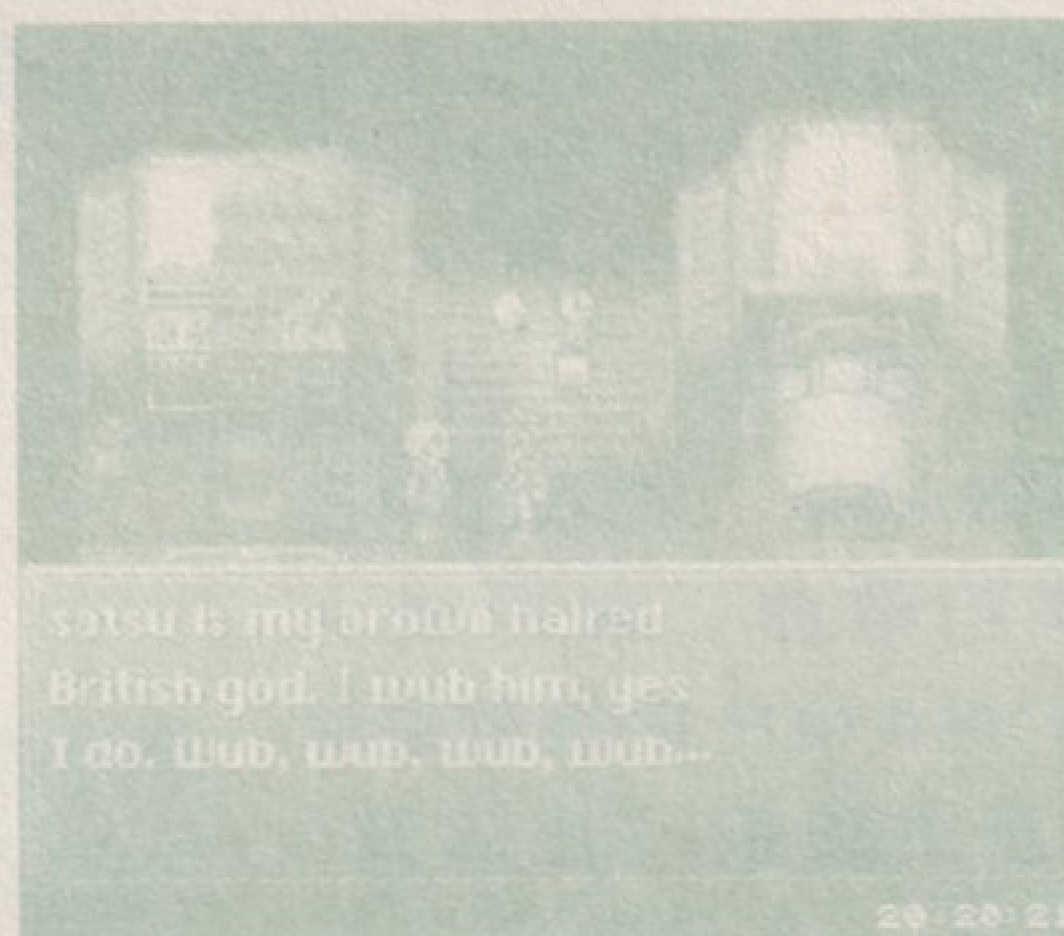
翻译好的文本、中文的字模都已具备，剩下的就是重定文本编码。当你在原来字库位置换上中文时该字的代码也随之变化了！因此我们就可以在文本块内做改动组成句子！

例如：以英文版Chrono Trigger为例！见下图！

（游戏中的一段对话）



下面是修改后的情景：

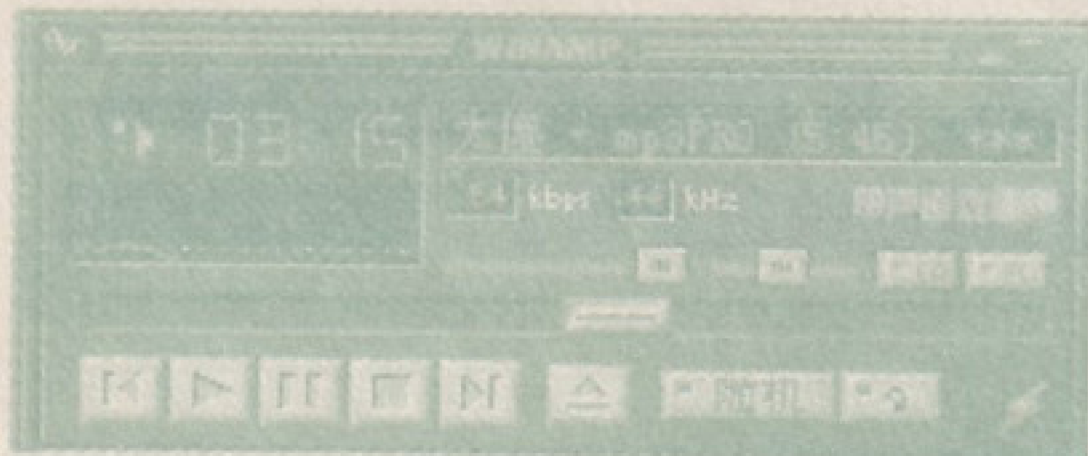


简单又简单的介绍了汉化的步骤，太笼统了根本无法交代清楚（自己觉得 ^_^），主要是字数有限。剩下的只能等以后再继续或者查看相关文章了！Having fun with it!

如何用GBA播放MP3

前言

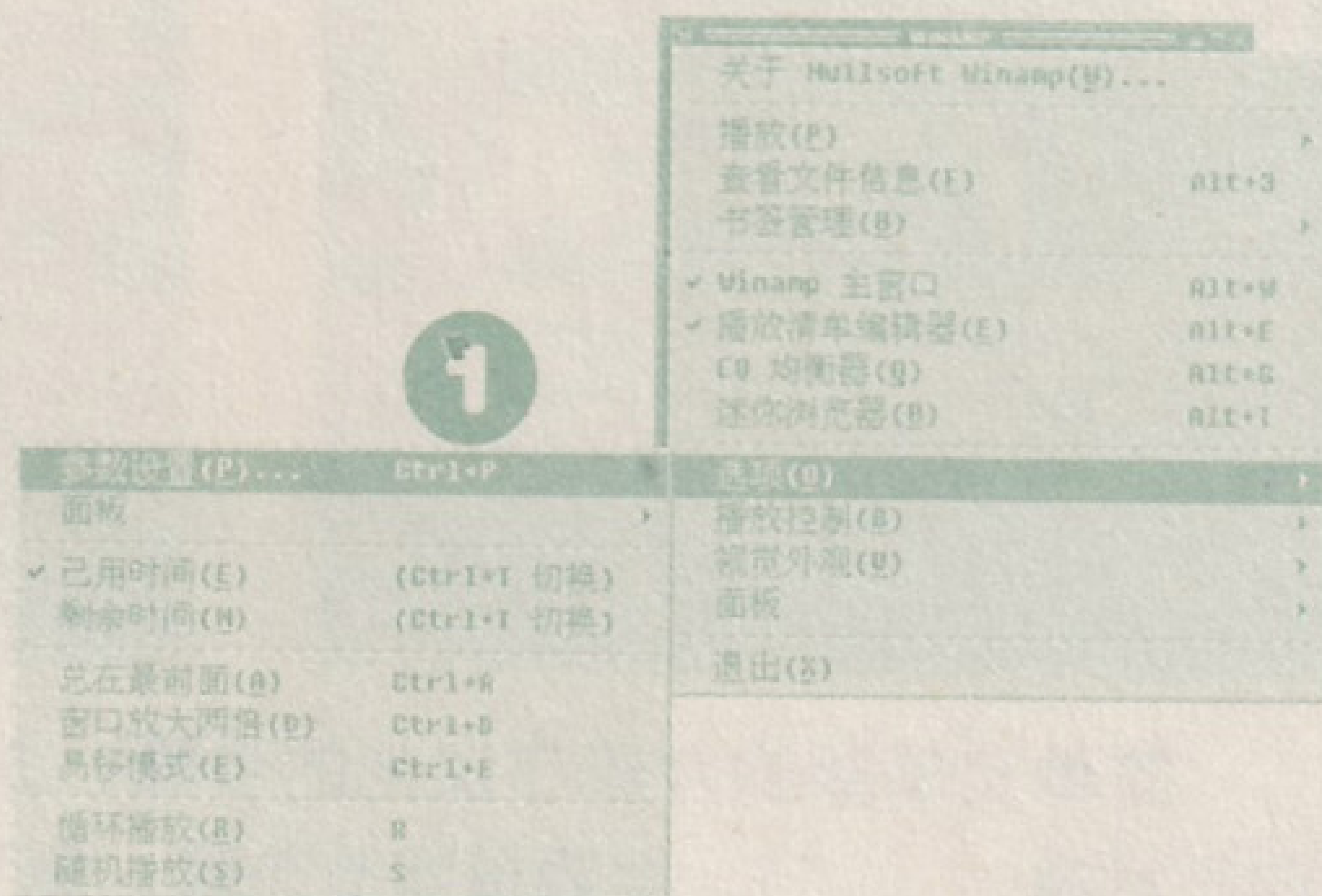
某天，正在玩GBA的我突发奇想："GBA的音效不错，它能用来听MP3吗？"，想到这里，立刻开始搜刮有关的资料。找了一会，得知HK的厂商为GBA推出了一款MP3插件，那插件不仅价钱贵而且并不美观，GBA插上它后造形相当古怪，唉～不做考虑了。既然硬件不行，就尝试软件方面吧，在参考了网上的教程后，我作了尝试并有一些成果，以下是制作的步骤，有兴趣的朋友不妨动手做做小试验，虽然出来的不是惊天动地的成果，但通过努力所带来的成果会使你有成就感：）　准备好了吗？here we go～



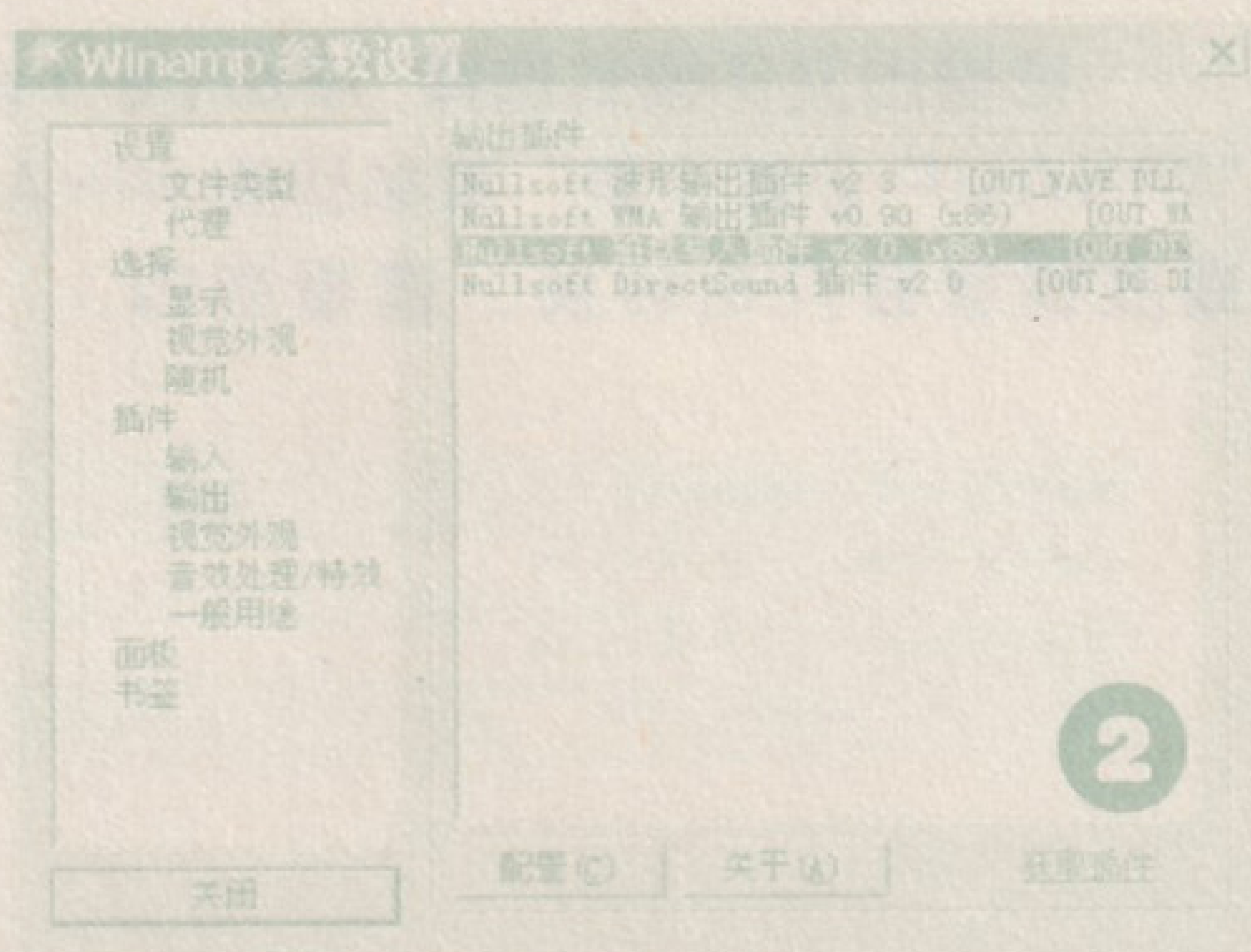
说明：GBA上放MP3文件需要经过MP3→RAW→MPA→GBA四种文件格式的转换。

准备：先来说说MP3转换RAW的工具，大家熟悉的WINAMP、超级解霸、COOLEDITER都可以，教程以WINAMP（注意使用2.77及以上版本）为例。

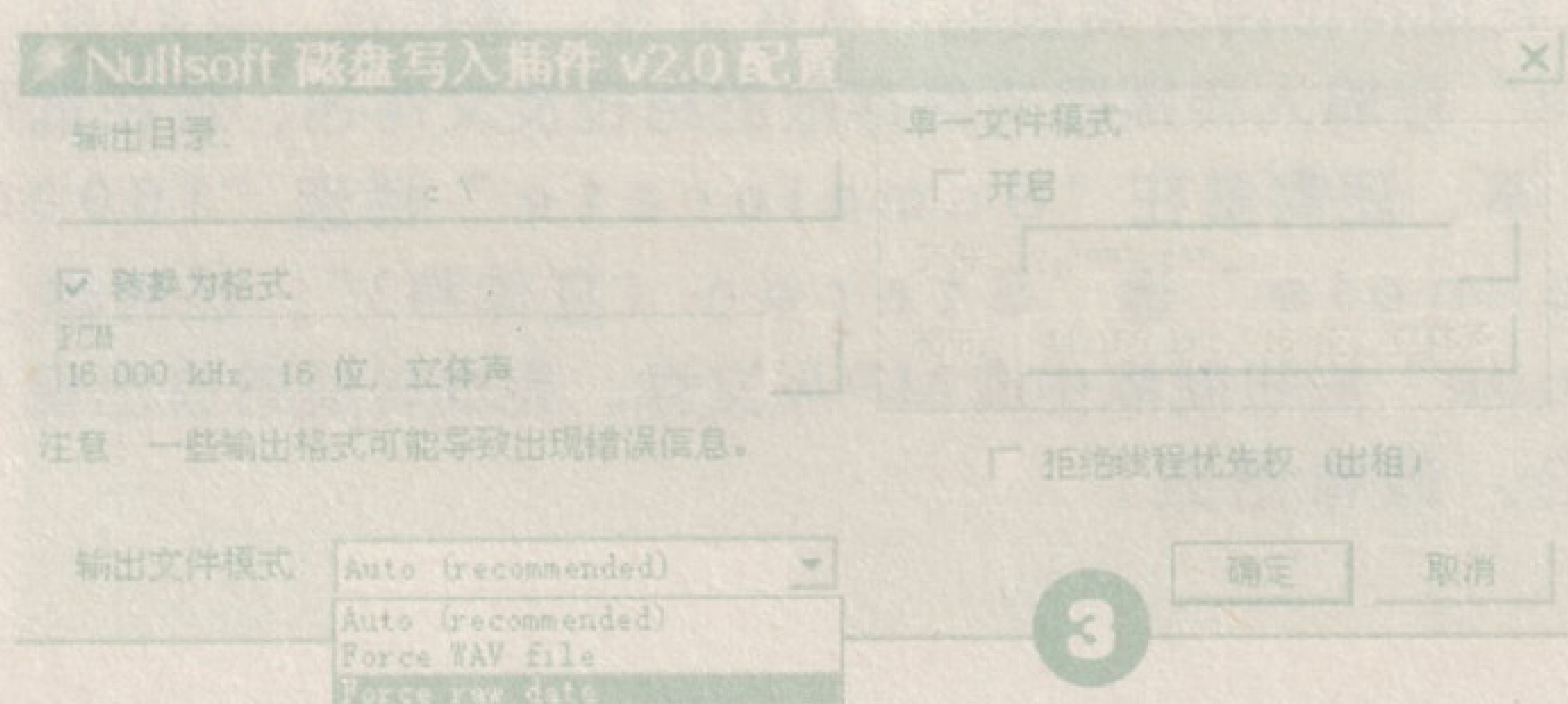
首先，运行WINAMP，载入你所喜欢的歌曲，然后进入WINAMP的设置菜单（左上角的"正弦波"标记）→"选项"→"参数设置"，请看图一。



在进入“参数设置”后点击“输出”，选择“Nullsoft 磁盘写入插件 V2.0（x86）”后按下“配置”按钮。请看图二。

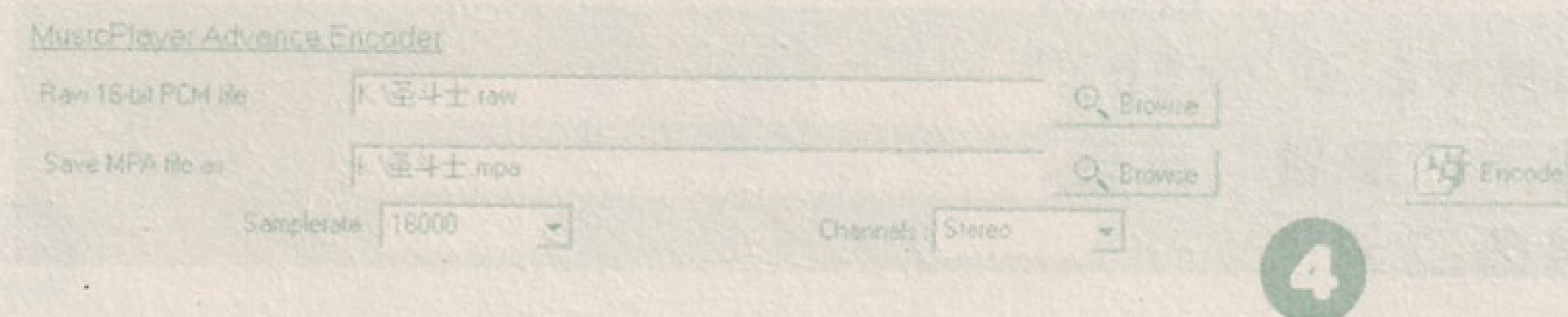


接下来选取你希望存放的目录，默认是存放于 c 盘。给“转换为格式”打“√”并把格式选为“PCM”，属性选为“16,000kHZ，16 位，立体声”，完成后按“确定”，请看图三。



在这里要说说 PCM 的格式，GBA 的 MPA 播放器只支持 8000Hz，11000Hz，16000Hz 这些频率而且位数只支持 16 位，声道可以是单声道和立体声的！那么组合起来有：“8000Hz，16 位，单声”“8000Hz，16 位，立体声”“11000Hz，16 位，单声”“11000Hz，16 位，立体声”“16000Hz，16 位，单声”“16000Hz，16 位，立体声”共六种。建议大家用“16000Hz，16 位，立体声”这种模式，它的音质是最好的，同时容量也是大的：P 。

把输出文件模式选择“Force raw data”后，就可以关闭“WINAMP 参数设置”菜单回到 WINAMP 主界面，这时候只要按播放键就会开始转换。请看图四。

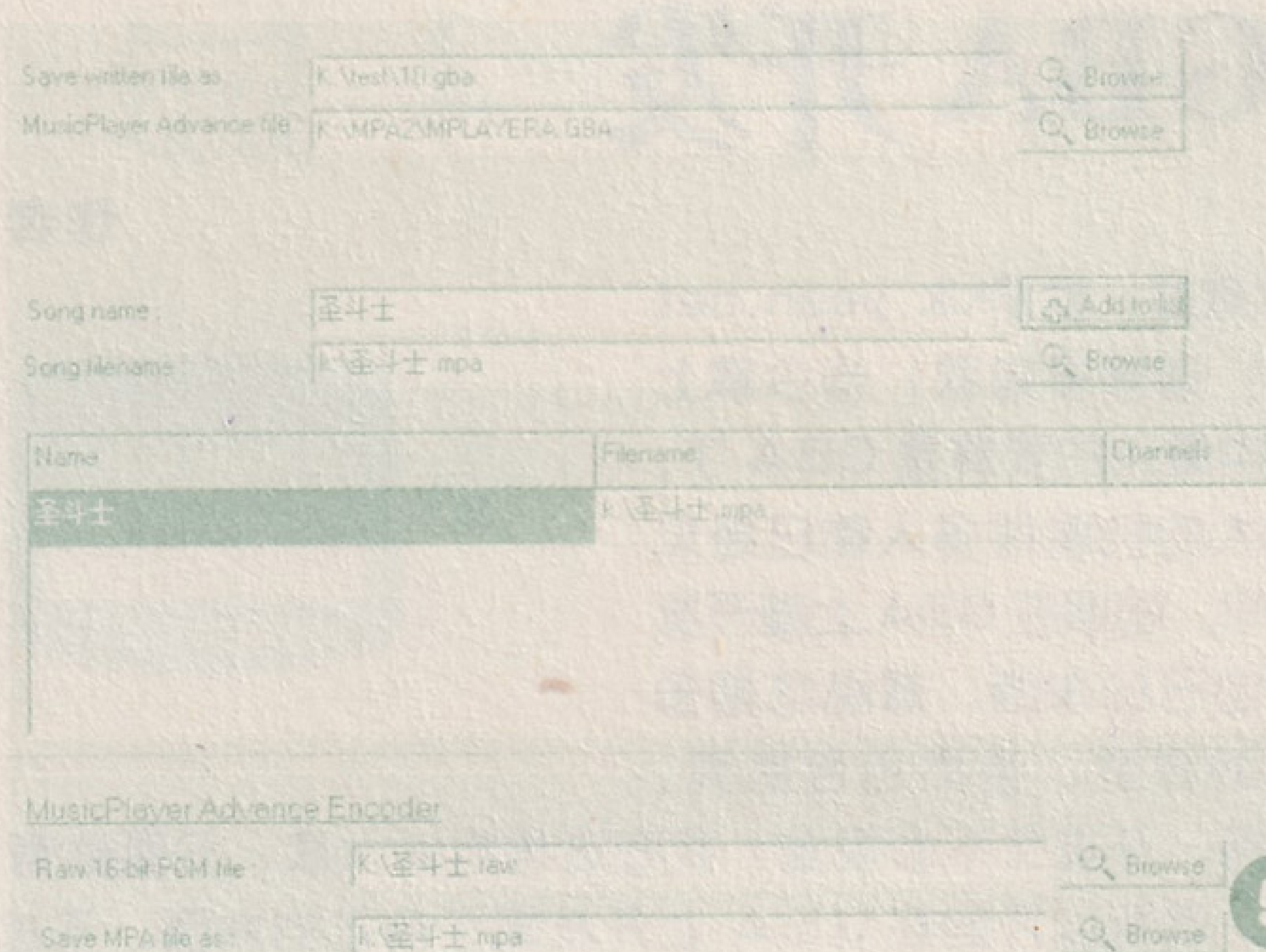


确认你需要的 RAW 文件已经生成，就可以关闭 WINAMP，到了这里离完工还有一段距离……废话>:(

下面是 MPAWRITE 的转换过程，先在“Raw 16-bit PCM file”栏选择你刚才转换的 RAW 文件，然后在“Save MPA fileas”栏输入转换后文件存放的路径及文件名。现在就开始转换吗？不，还需要在“Samplerate”栏选“16000”及“Channels”选“Stereo（立体声）”。这时候，按下“Encode”按钮就能生成 MPA 文件，完成转换后会出现 1 个提示窗口。请看图五。

“Save written fileas”栏也需要输入文件的存放路径和文件名。“MusicPlayer Advance file”栏是选择MPA软件附带的GBA文件，出于好奇，笔者尝试选用其他的GBA文件（GBA游戏ROM）代替它，结果转换出来的 GBA 文件就变成容量增大了的游戏：P

最后“Songname”输入的名字是播放时显示的歌名（注意，此软件是不支持中文！）“Songfilename”栏输入刚才转



换的MPA文件，确认以上输入无误后，按下“Add to list”按钮，最后按下“Write”按钮。至此，繁复的转换过程告一段落了。接下来，运行GBA模拟器，品味自己的劳动成果咯~

下面介绍一下各个按键的功能：

A－播放

B－停止

select－Repeat

start－暂停

L－锁定

R－选取Sleep Mode



GBA开发

作者：宾宾

大家好！我是klk.yeah.net的宾宾！请多多指教！当今掌上游戏机中最火的要算是GBA了，她那强大的机能很多人都已经见识过了吧。能够在GBA上面开发出属于自己的东西，想必这是多数玩家的愿望，当然也包括我。有人会问，开发会不会很难？我在这里告诉大家，只要你有C语言的基础，就可以开始在GBA上开发属于自己的东西。不过，最终的作品还是要靠大家自己的能力与创意！好了，现在我就带领大家进入GBA的开发大门！

要开发游戏，首先要对游戏机有比较透彻的了解......

先让大家来搞清楚这些GBA的硬件指标：

CPU：32位的RISC——ARM&TDMI7 主频 16.78Mhz

我想大家对CPU应该很熟悉了，什么P3，P4什么的，可能大家对这块ARM7比较陌生吧，她是我们的那些PDA，笔记本电脑芯片的制造商，跟intel是同道中人！现在韩国的那款掌上机GP32的CPU也是用了他们的ARM9，不过机能方面绝对比GBA强，但是前途不光明（个人猜测）

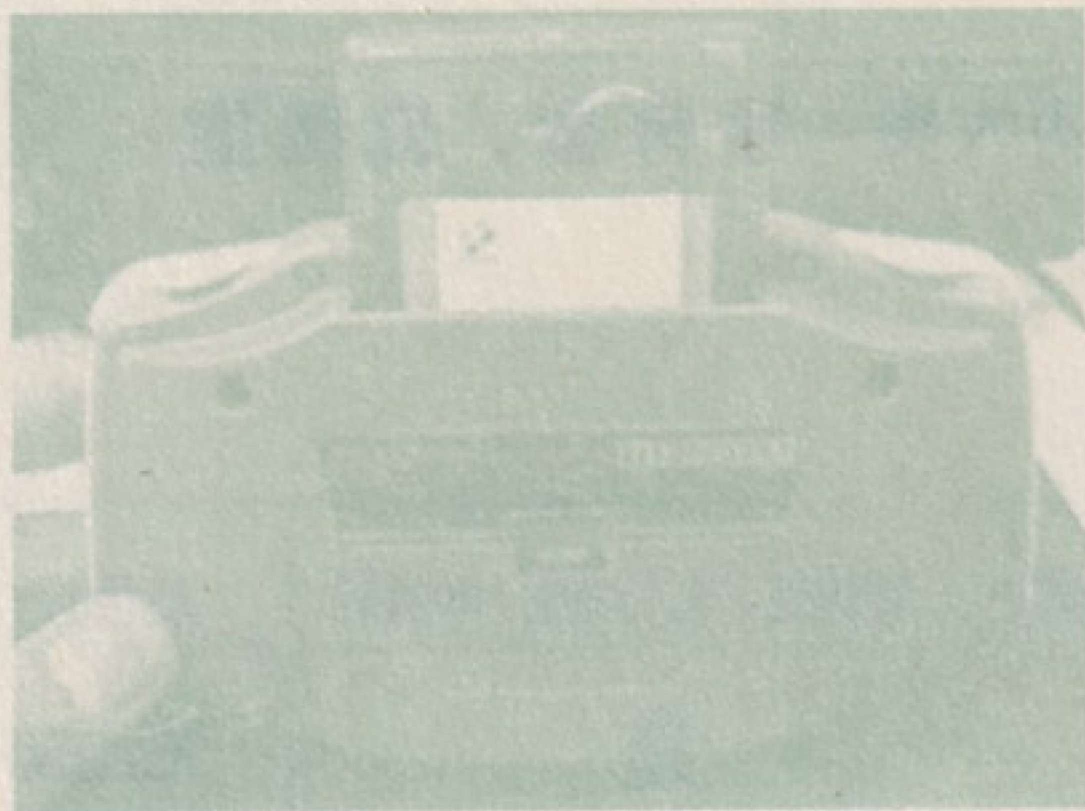
内存：系统内存 16kb

工作内存 32kb

显存 96kb

大家不要笑啊，内存只有16kb+32kb，我们现在PC动不动就是128M、256M的，但对一个掌上机就足够了，我们的PS也不到1M的内存而已啦！同样显存是96kb。

调色板　　16bx256（256色用于物体，256用于背景）



在这里，我最喜欢的MD兄最多也只有同屏64色，想想那个梦幻之星4 。（神那，，救救我吧！ ）

显示：240x160xRGB点 最高可以显示32，768色。特效有旋转，缩放，马赛克，半透明，淡入浅出

分辨率嘛，我想大家应该最熟悉了，假如你对RGB不清楚那我来解释一下，RGB是red，green，blue的缩写，我们日常所见的颜色都是由这三种颜色所组成的，通常有256种红，绿，蓝也就是，256x256x256=16777216色啦！不过，这些不是同时显示出来的，但是在后面讲到的位图模式中GBA可以显示32，768 色！

旋转，缩放我想就不用解释了吧！马赛克效果就是打格子，通常用于那些xx片里面。半透明（Alpha blending）做photoshop的朋友应该非常熟悉了，假如不了解的话，去看一下photoshop的书，就可以了！最后的，淡入浅出(fade in fade out)我想那些游戏的标题很多都是，从黑色中慢慢显示出来，然后，慢慢的消失！

声音：4个GBC的声道+2个Direct（PCM格式）声道

任x堂说的GBA兼容GBC的游戏，所以，GBA 就继承了GBC 的4个声道，再加上了2个Direct的声道（大家不要以为是MS的DirectX中的Direct Sound啊，要不，盖茨大叔可能会让'任天堂'变成'任地狱'的哈哈，夸张了一点啊！）

好了，基本上把硬件都讲了一遍，希望大家能够稍微的对 GBA 有所了解！

游戏中最重要的要算是图象了，下面先从GBA的背景模式入手...

GBA 支持 6 种背景模式共分两大类：**字符型，位图型**

字符型：

背景数	分辨率	旋转/缩放	马赛克/淡入浅出/半透明	发色数
MODE0	256x256--512x512	否	是	16/256
MODE1	256x256--512x512	否	是	16/256
MODE2	128x128--1024x1024	是	是	256

位图型：

背景数	分辨率	旋转/缩放	马赛克/淡入浅出/半透明	发色数
MODE3	240x160	是	是	32,768
MODE4	240x160	是	是	256
MODE	160x128	是	是	32,768

好了，从上面的表大家应该对 GBA 的背景模式有了一定的了解了吧！ 通常MODE0--MODE2是比较常用，因为支持的背景比较多，而且支持 tile map（小方块贴图），就是那些用小块的图案拼起来的背景，大家所熟悉的

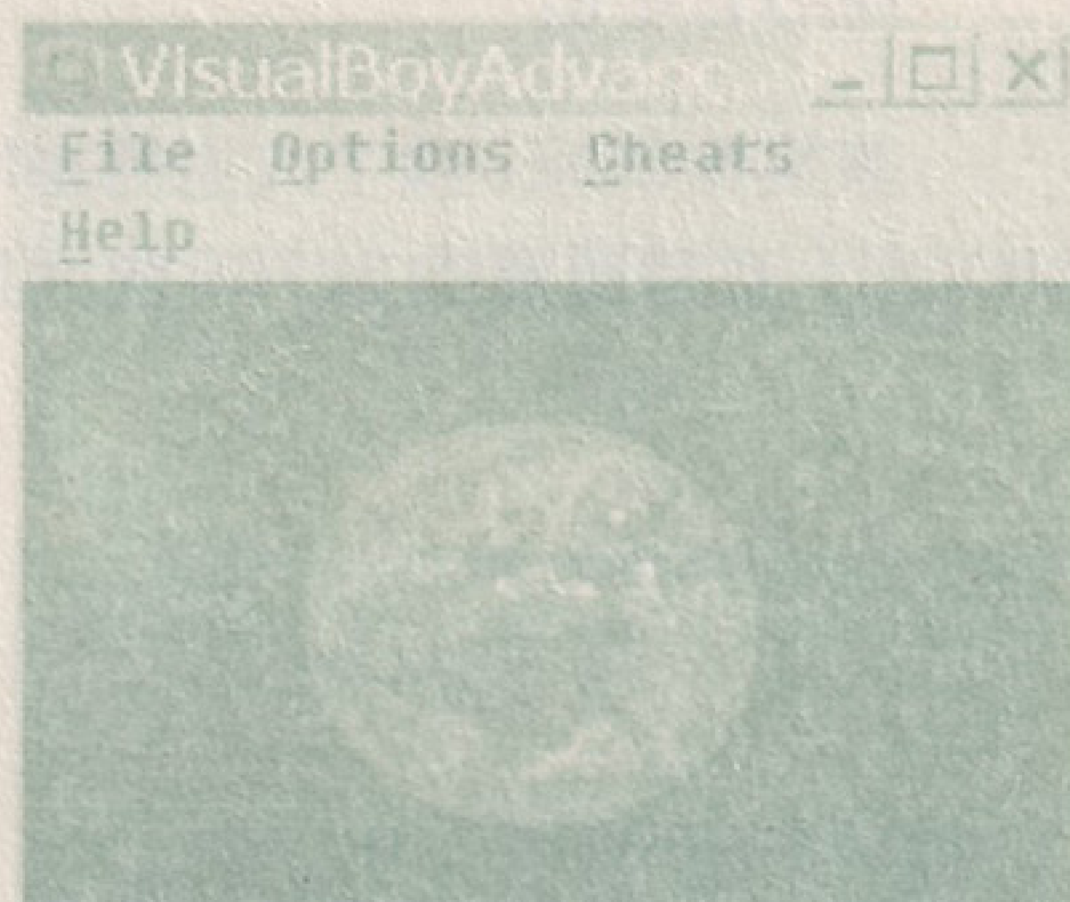


是 是 32，768

好了，从上面的表大家应该对GBA的背景模式有了一定的了解了吧！ 通常MODE0–MODE2是比较常用，因为支持的背景比较多，而且支持tile map（小方块贴图），就是那些用小块的图案拼起来的背景，大家所熟悉的RPG游戏的背景一般都是用tile拼出来的，见图！这些基本的特性是相当的重要，如果大家不能很好的掌握的话，做东西肯定要遇到问题。比较容易出现的问题，例如：

1．如果把MODE2当MODE0了，会发现有2个背景出不来。

2．还有请不要在MODE0，MODE1中来做旋转和缩放，因为它们不支持这两个特性！



而MODE3–MODE5呢?就不支持tile map了，因为他只支持位图的格式就是在屏幕上放一张图画，比如在游戏的什么人物介绍当中，人物的特写啊，都是用这些模式来完成的，看看MODE3和MODE5的发色数就知道了，32768色基本上要显示那些很鲜艳精美的图画是没有任何的问题了，从的我的角度看，其实256色已经是非常的不错了，我们网上用的gif动画就只有256色而已！

在这里还要详细的说一下，这些位图模式：

MODE3:

最高支持32768色，但只是单缓冲（所谓缓冲呢，就是CPU与

内存在交换数据时，暂时存储的地方，因为CPU的速度远远高于内存，为了不让CPU等待，而增加的一个寄存器）

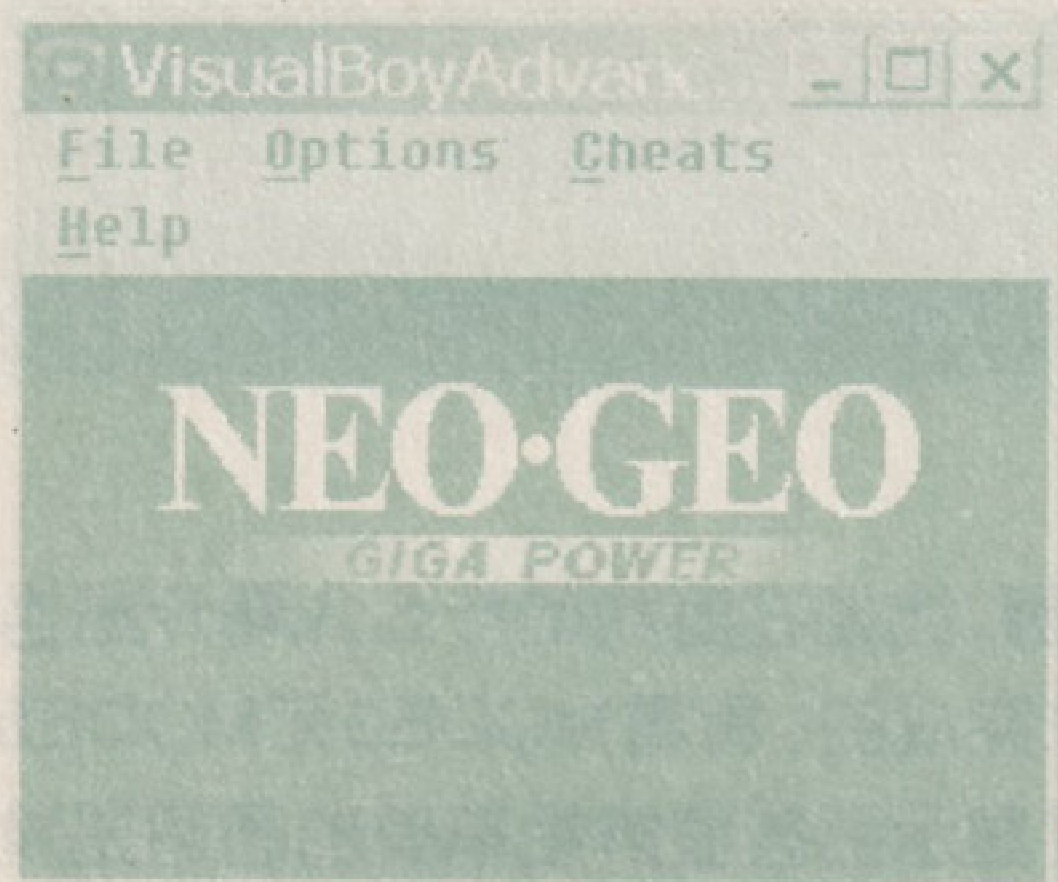
MODE4：

跟上面的MODE3相反，最高支持256色，但有两个缓冲区

在工作原理上她是每次画两个像素（pixl），全屏是240x160所以，我们在画的时候，只要画到120就可以了！应该说，这个模式是速度最快的一个了！

MODE5：

其实MODE5我个人觉得是MODE4+MODE3，为什么这样说呢？MODE5支持最高的32768色而且又是双缓冲，但是最高的分辨率是160x128，也可以说是美中不足吧！



MODE7：

这个其实，并不是GBA的硬件支持的模式！是模拟出来的！

老资格的朋友应该晓得早在SFC时代，就有了那些看起来像3d的那样的游戏了，我们的'天敌创造'就是活用了这个技术，主要是做地图的效果！但在我们的GBA上呢也有很相似效果，所以我们就管她叫MODE7，相对来说MODE7比其他的模式都强，但是使用比较麻烦，所以我这里就不多说了，顺便说一下的是MODE7是在MODE2上做出来的！

还有MODE5用来放动画我想是最好的选择！如果哪位朋友要做GBA上的Realplayer的话，我建议用这个模式^0^。

好了，说到在这里呢，把背景都over了！

有一点编程经验的朋友应该知道如果光是写代码，不编译是出不来可执行程序的！所以我们要有一个合适的编译器

GBA的编译可以使用2种编译器，ARM SDT和GCC，从速度上来，ARM SDT是绝对优先，比竟是ARM自己专门为ARM系列CPU量身定做的开发包！但是ARM SDT是收费的（非常贵;<，而GCC是免费的，所以在这里我选用GCC来编译，你可以到http://occultforces.mine.nu/~darkfader/gba/files/devkitadv.zip下载。在库的使用方面，有许多的选择，我现在使用的是一个叫smlib的库（你可以到这里去下载：http://www.thepernproject.com/），我研究了一下觉得不错，所以这里推荐给大家。当然还有一些库比如DirectGBA（可惜是法文的）、HAM等等。假如你认为这些很好的话，当然也可以使用。

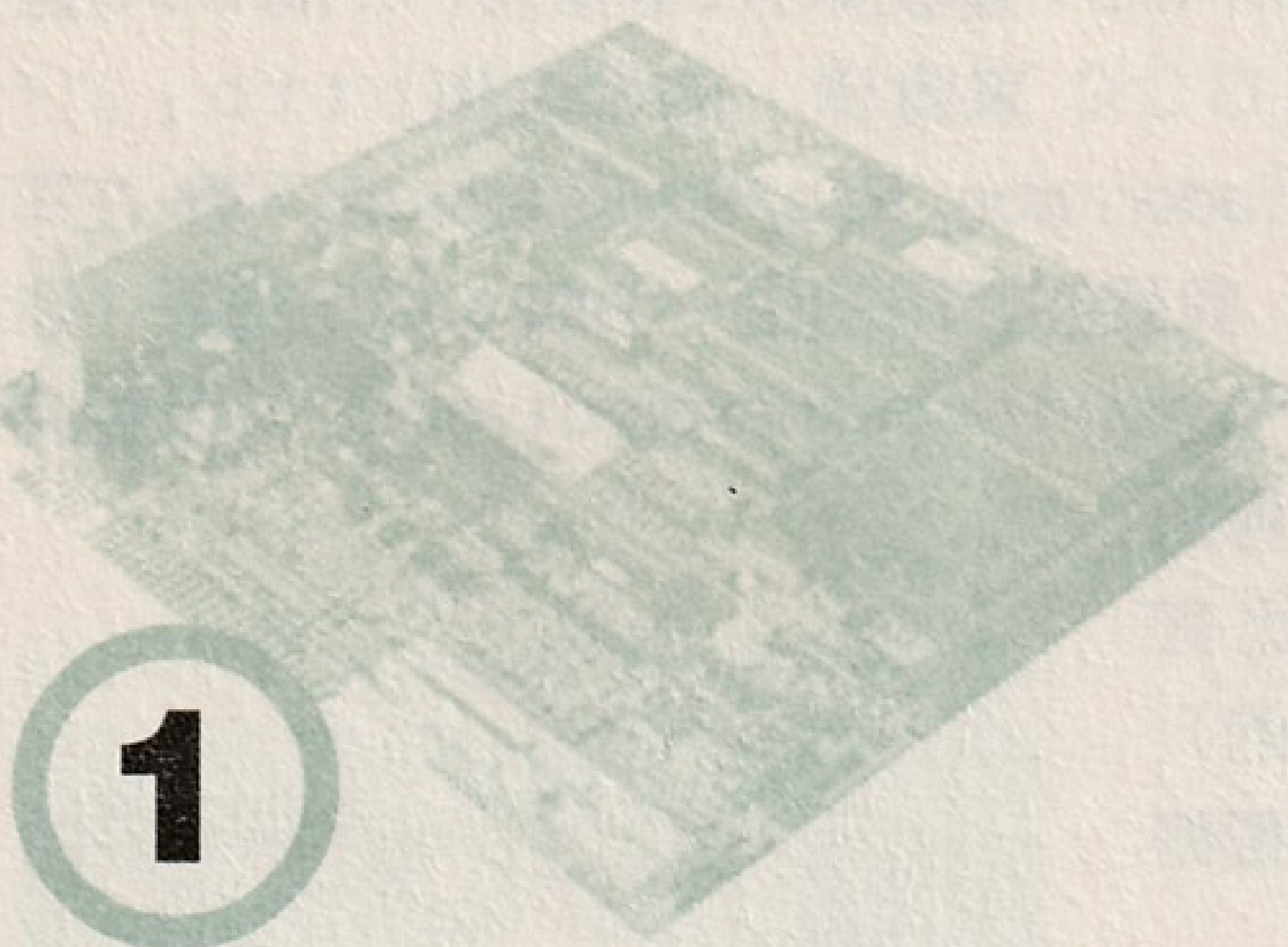


因为版面问题，我就先写到这里了，希望上面的字，能够使大家对GBA多了解一点！好了，在下一期里面呢?我会让大家认识一下GBA的精灵功能，到时候我会配上代码让大家学习的！如果你还有什么问题的话，可以写信给我(binbaer@hotmail.com)，不要忘记访问我们的网站啊！http://klk.yeah.net

光盘中附送几个由宾宾制作的demo，在运行中试试按A、B、L、R等键，会有不同显示效果哦：）

ZiNc使用简介

ZiNc是一个3D街机的模拟器，更准确地说它是Capcom ZN-1/2和Namco System 这12种街机平台的模拟器。在模拟器所支持的游戏中绝大部分都是Capcom的作品，他们都是使用了ZN-1/2基板 （注：此基板是在PS的硬件基础上开发的，底板是由Sony提供资料、Capcom负责研制的，跟Ps之间具有互换性）（图1）就是ZN-1基板。其实在ZiNc出现之前Impact就已经能运行ZN-1/2平台的游戏了，不过因为Impact已经停止开发,因此ZN-1/2的模拟也就告一段落了。近来出现System11的模拟器，基本上支持了Impact以及Syetem11上的3D街机游戏。这个ZiNc就是把Impact和System11合二为一，并支持了新的游戏。另外，开发小组得到Ps图像插件开发者Pete的帮助，在应用了Pete的插件后，铁拳2的贴图问题得到了修正，虽然还不是完美，但已经向成功又迈出了一步。而且对System11游戏的模拟速度有所提升，以往P2 500玩刀魂只要1x~2x FPS现在有3x~4x左右啦。不过System11的游戏仍然是没有声音的，因为作者不了解其声音处理芯片Namco 195 sound CPU的有关资料：(



下面我将为大家介绍使用zinc前的一些准备：

1 要用ZiNc玩游戏先准备好游戏的Rom文件并把之放到ZiNc的Roms目录下。

2 要玩ZN-1和ZN-2平台的游戏需要找到它们的Bios文件

firmware.zip,然后把这Bios文件跟Rom一同放入Roms目录下。

因为所模拟的都是3D平台的游戏，所以你的显示卡一定要支持以下3D接口的其中一种，包括：Direct3D,OpenGL,系统默认的选择为Direct3D,如果你有一块比较好的显示卡比如Geforce系列的产品推荐使用OpenGL,这样图像看起来更为精细一点速度也比较快。

使用3dfx显示卡的朋友则需要另外下载GLIDE插件才能使用它去运行游戏。GLIDE的效果也不错，可惜无法测试，Voodoo的雾化效果真的很出色哦。插件可到http://www.impactemu.com下载.

Zinc的操作不太友好是以命令行方式进行的，你也可以建立一个BAT批文件把命令Copy进去这样直接点击BAT文件去执行游戏。

以下是一些常用的命令

zinc --help显示帮助信息

zinc --list-games显示所支持的GAME列表

zinc x "x"是所支持的游戏编号，通过List命令可以查看到，比如要运行Street Fighter EX 那么只要直接输入Zinc.exe 就ok。

游戏默认按键：

1：Player 开始游戏

2：Player 2开始游戏

4：进入测试模式

5：Player 投币

6：Player 2投币

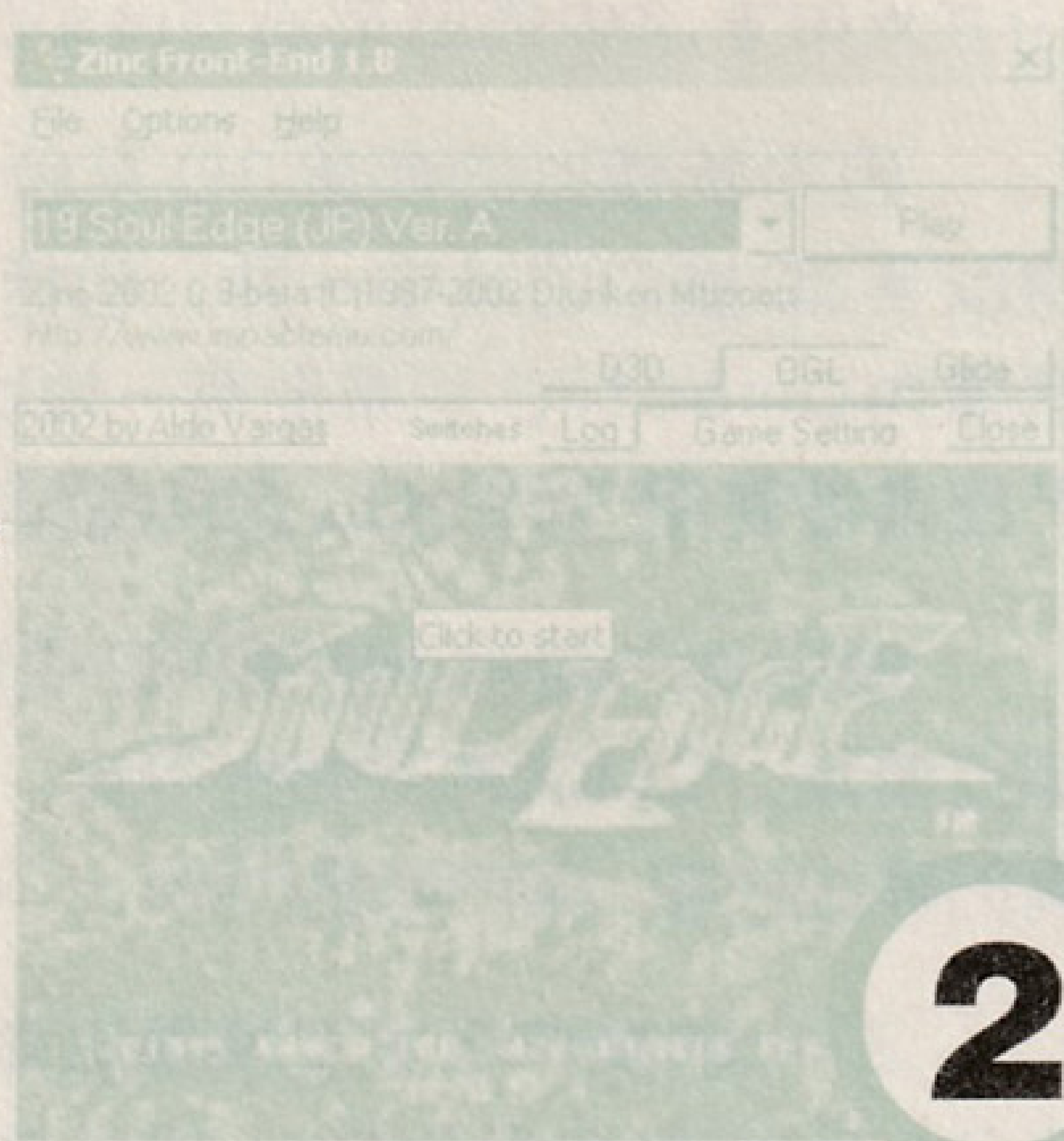
A,S,D,F,G,Z,X,C,游戏按键

Q,W,E,R：在测试菜单中的方向键

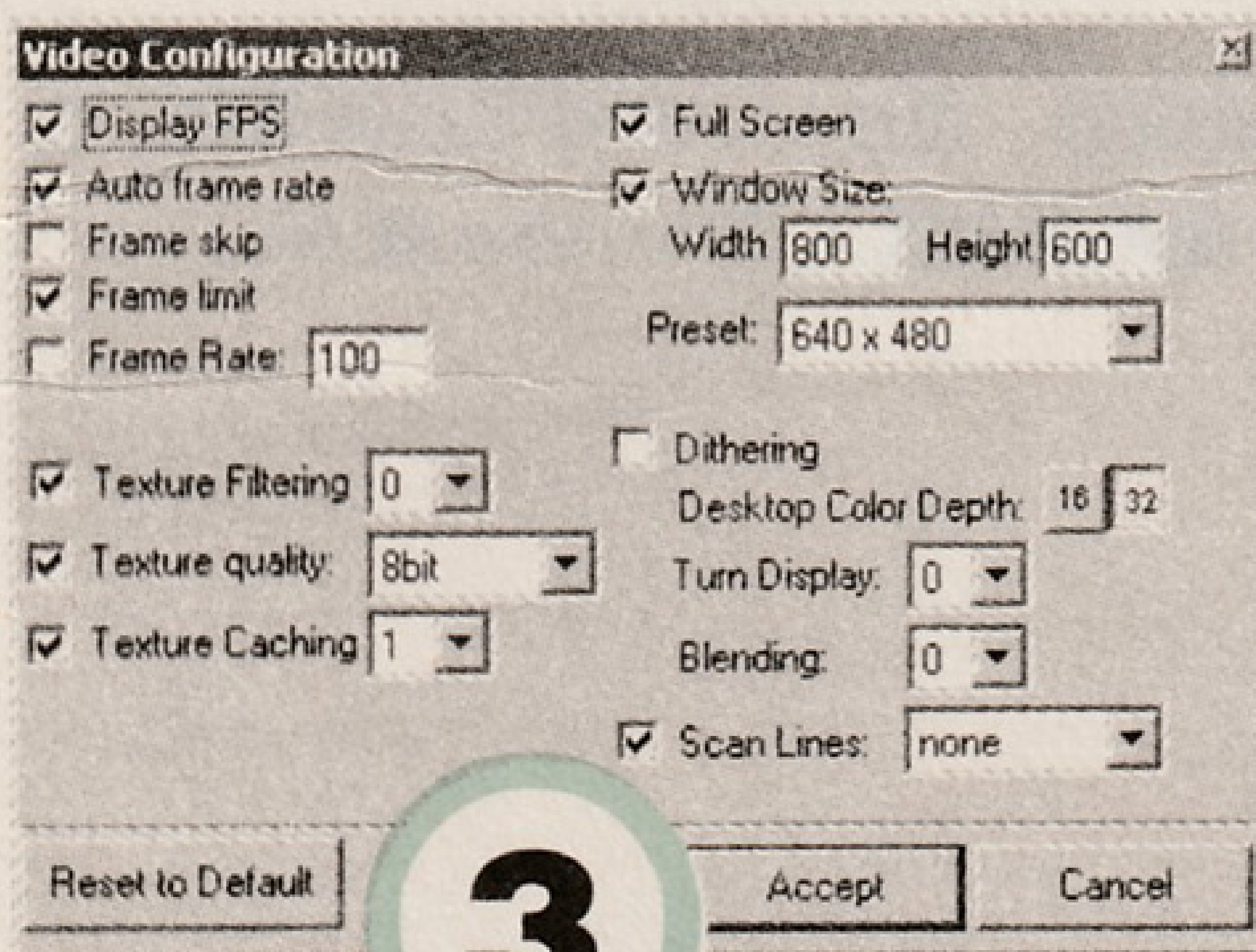
ESC：退出模拟器

F5：捉图，图片存在snap目录下

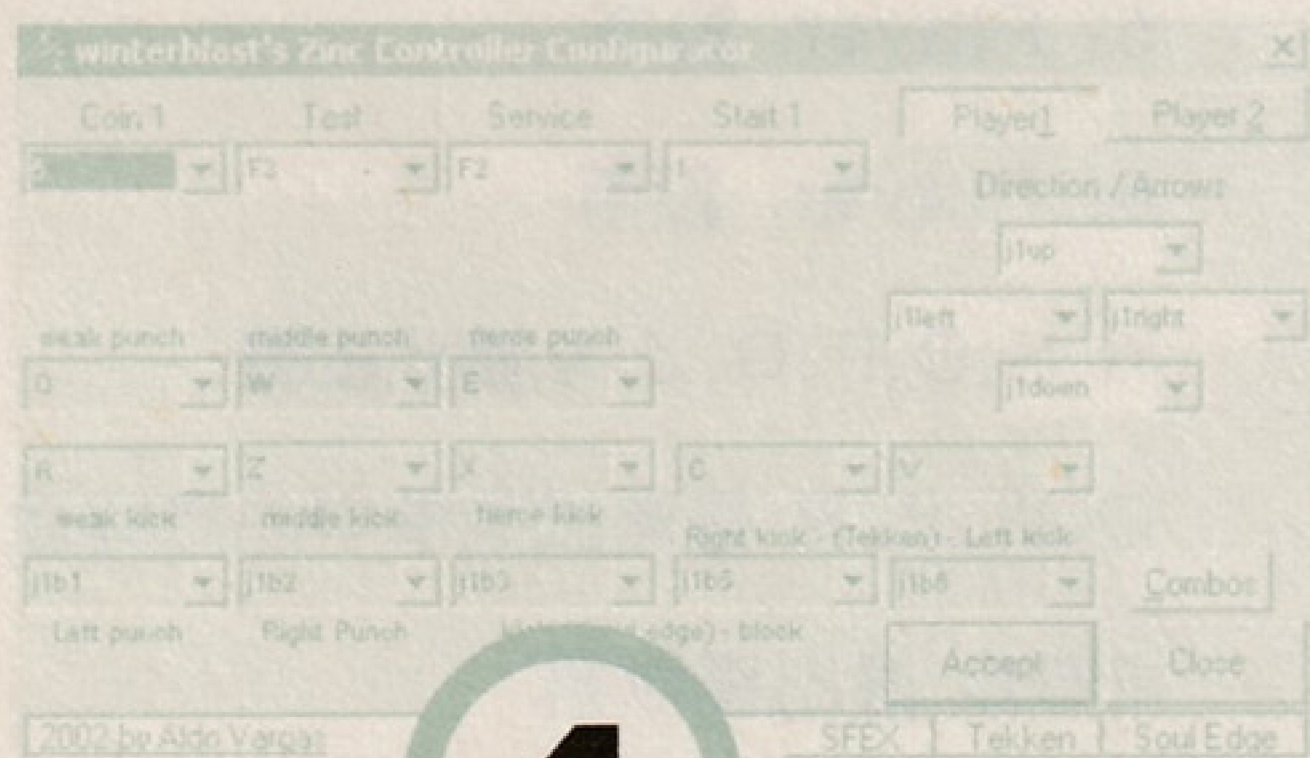
如果你要对Zinc作出进一步配置最好还是使用Aldo专门为其开发的前端，Zinc Fromt-End通过它，你可以十分轻易地对每个游戏进行显示设定，声音设定和按键设定而不用一个一个地修改游戏的config文件。该前端可以在http://www.aldostools.com/下载到。它使用简单，最下面是每个游戏的预览图片，（图2）你可以直接在设定上选择图像接口，选择合适的游戏后按F2可以直接对该游戏进行图像设定（图3），按F3可以对游戏的按键进行配置（注意：如果手柄1P的标示为Jb1，2P为Jb2其它为键盘的各个按键，大家对照着设定就可以，听说Ps手柄好像有点问题，为此有国人特别搞了一个Ps手柄的控制插件，我测试用的微软手柄没任何问题。Aldo的最新前端还支持了组合键设定在手柄设定的右下方选择Combo进行设定（图4），需要查看帮助可以点击上面的黄色问号按钮，最多能设定32种不同的组合，功能超强



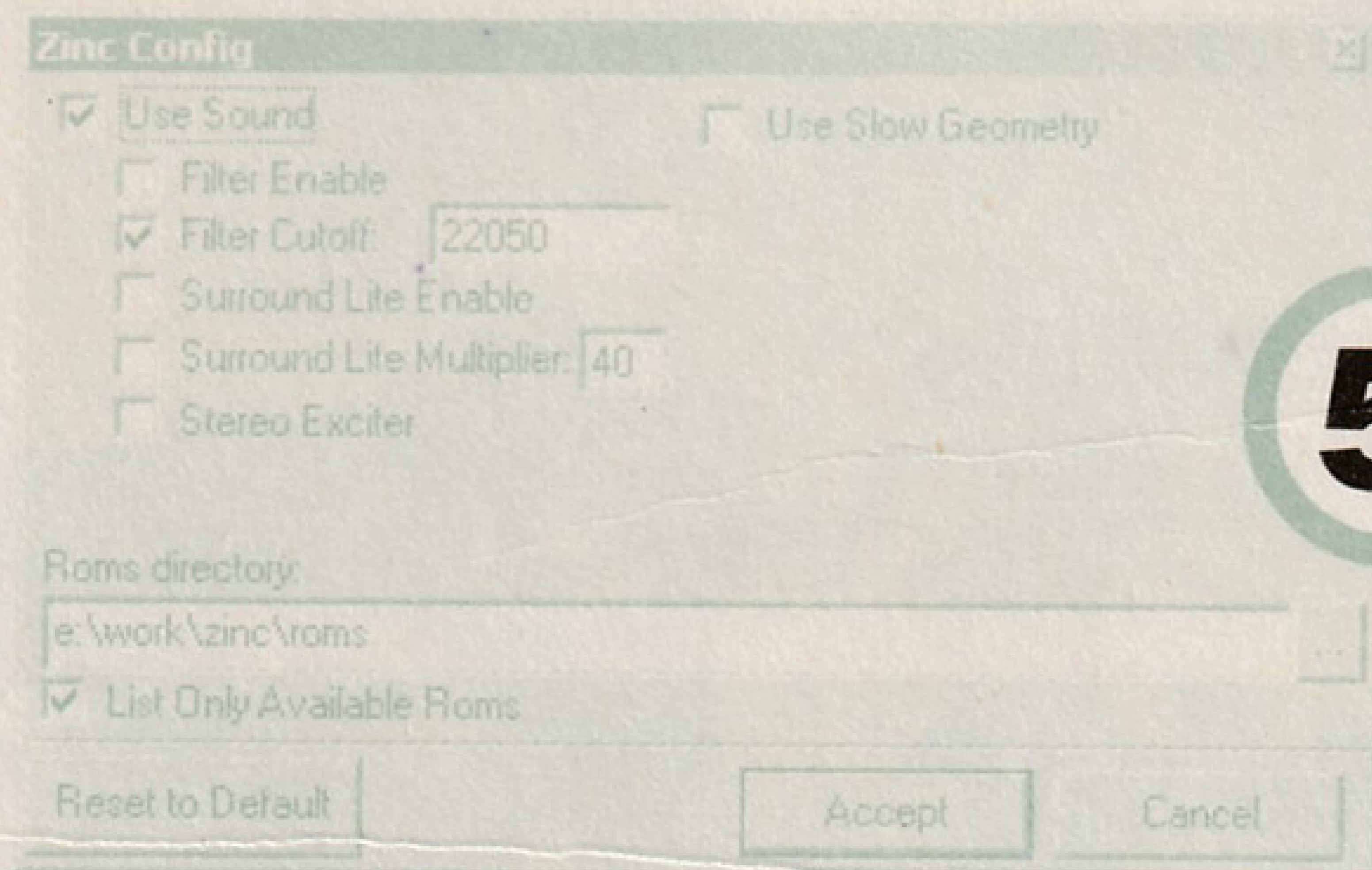
2



3


4

呀！按F8可以对游戏的声音进行设定（图5），要关闭声音把Use Sound前面的勾去掉就可以啦。下面的几项都是声音增强效果打开



环绕声效，如果你的机配置不高就不要尝试啦以免影响速度。一切都设定好了选择游戏点击旁边的Play按钮，前端会按照你的设定为你启动游戏，呵呵该做什么不用说了吧。最后，还是前端好的说，比起一个个命令去输入来得方便。

其它问题

玩Sonic Wings Limited这个游戏要特别注意，在一进入游戏的时候要马上投币并开始游戏，否则它会导致你的系统死机，游戏期间不会有问题只是千万别进入它的标题画面哦！请务必注意！

另外如果你第一次运行Psychic Force你可能会进入到它的测试菜单.选择"Factory Default"然后选择"Yes"最后"Exit"。屏幕上会显示"RESET,"小等一会儿然后退出模拟器再重新启动该游戏，这样Psychic Force便能正确运行啦。



光明灵魂超攻略！

~STORY~

在太古的时代，曾经出现了一条暗黑魔龙(ダMヶドラゴン)，一条象徵着破坏的魔龙。它的火焰，将一切文明全部烧毁......

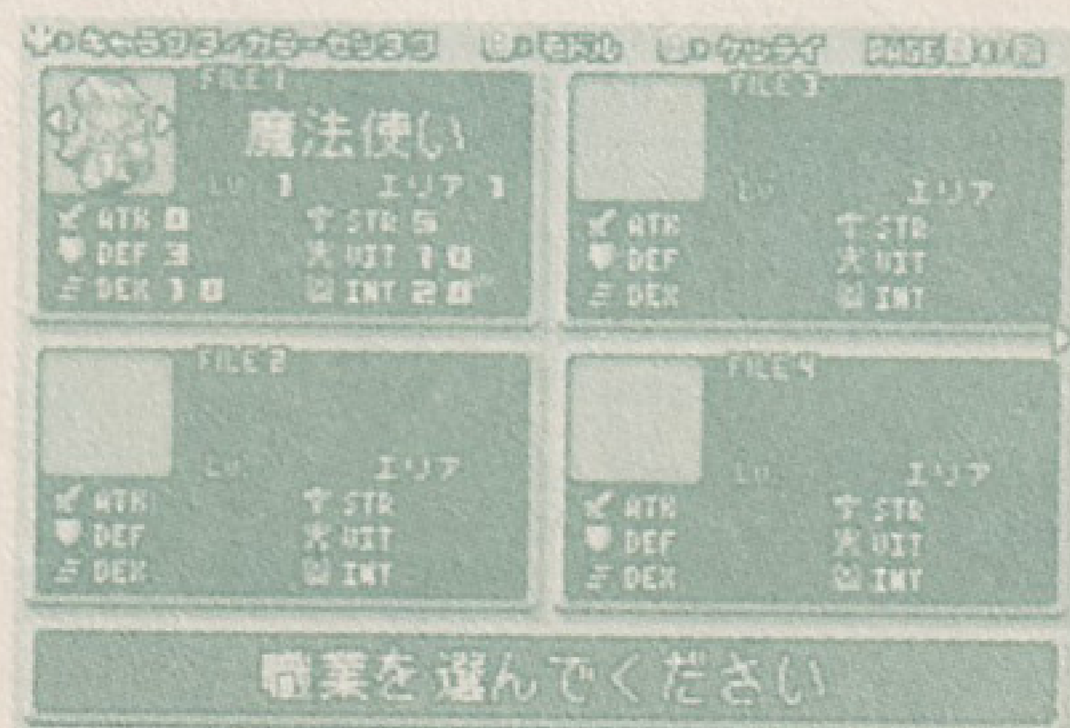
数百年后，经过漫长的演变，另一群人类又在大地上站立起来，建立了一个新的文明。当他们扎根于大地之时，暗黑魔龙同时复活过来，令世界再次变成一片火海。

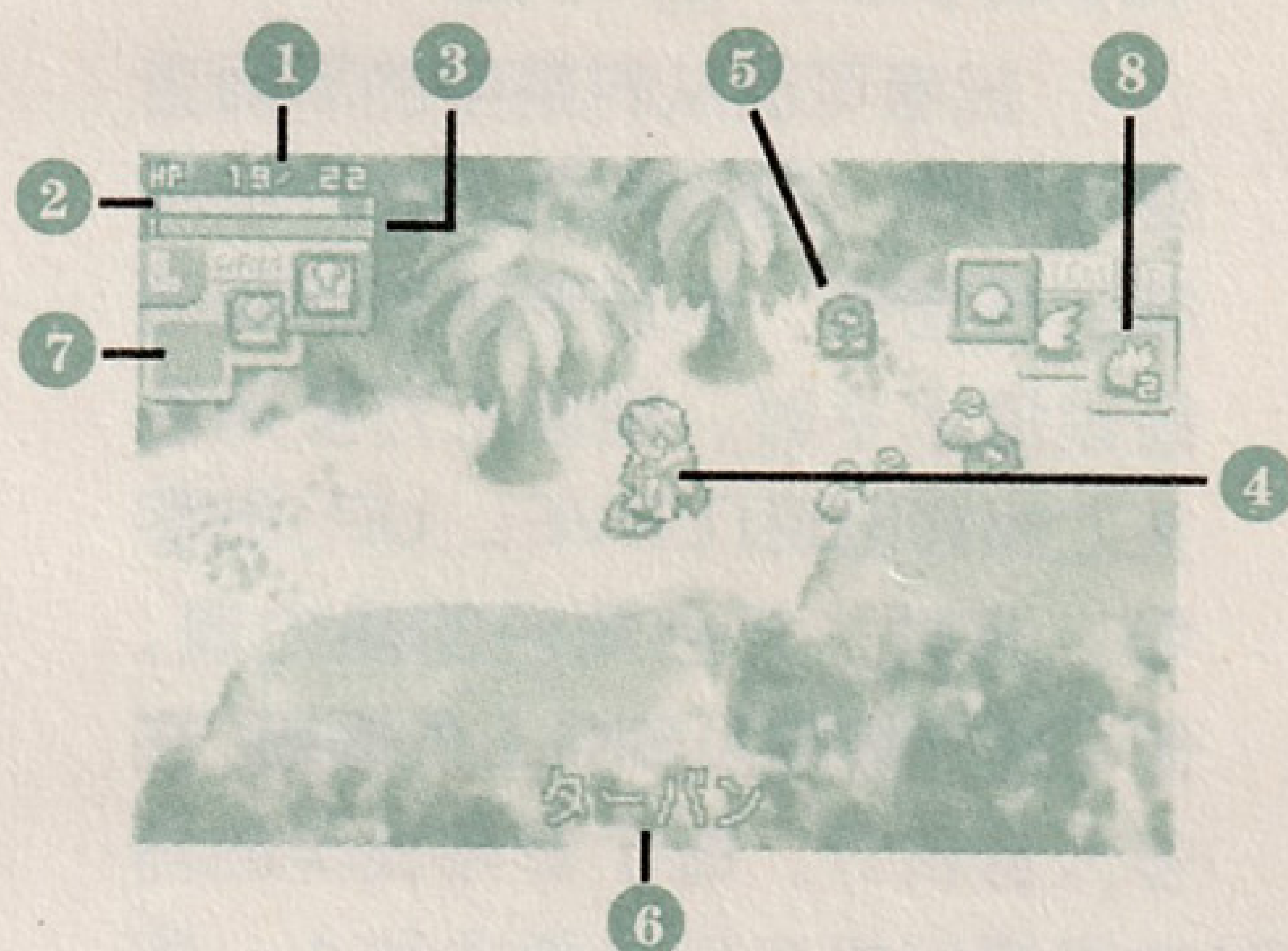
但是，在众多苦难的人类之中，有一群不愿意妥协的人站出来，决定要挑战这条魔龙。他们就是相传古代人所留下的血裔，也是唯一能够抵抗魔龙的人。

不过，古代人对战斗的事竟然一无所知！于是，由地上的人代替他们，拿起祖先留下的强力武器及广博的知识，向着魔龙的根据地出发。这群被称为光之船团的人们，与暗黑魔龙进行了长时期的斗争......在鲁恩大陆(ルMッ大陆)的东南方，是双方之战写下休止符的地方。由军师诺亚(ノア)所带领的光之船团，与暗黑魔龙麾下的五将军不断发生战斗。到底人类的未来会是怎样呢？暗黑魔龙会否破坏世界呢？

游戏开始

玩者可以选择一人游戏（シングルブレイ）或多人连线游戏（マルモマブレイ）的。不论是哪一个游戏模式，每一盒游戏带中最多可以记录八个角色的资料。有了角色的资料后，才可以进行游戏的。





画面解说

1：体力（HP），数字为现在值／最大值。当体力变成零时，角色就会被送回村落。

2：绿色的棒是体力的剩值，当受到攻击时就会短缩。主要是方便数学不好的玩家去知道自己的体力剩下多少

3：SP（SOUL POWER）的棒，只有魔法师才有。使用储气的魔法攻击时，SP会减少。不过，SP会随着时间过去而逐渐回复。

4：玩者的角色。多人同玩的时候，还可以看到其他的角色。

5：在地图上的道具

6：玩者身边出现道时，这个位置会显示道具的名字。

7：ARM SLOT。玩者放置武器在这栏内，战斗时就可以按L来即时转换武器。最多能够同时放置三件武器，种类不限。

8：ITEM SLOT。若道具放在这里，不需要打开道具栏也可以随时使用，十分方便。玩者可以按R键来切换要用的道具。

场地中最多可放置的道具数……

玩者之间能够放在地上的道具数目是有限的。包括村落及探索区域，在地面上的道具总数上限是15件。如果地面已经有15件道具，再多放一件时，第一件就会自动消失。当大家进行道具交换时，就要加倍小心了。



有关升级、绝对值



玩者可以从村落中的军师诺亚处知道，自己角色下次升级所需的经验值。当玩者达到所需的经验值水平时，画面上方及角色头上都会出现「LEVEL UP」的字句。此时，开启角色的能力表，便可提升属性及SKILL的等级。在多人连线时，每个参与战斗的角色都可以分得若干经验值的，所以大家要积极去攻击每个敌人，这样才会得到最多的经验值。顺带一提，当角色的等级提高，对付一些弱小的敌人时，得到的经验值会比之前少。

探索时遇到的特殊物件

宝箱：不定位出现，通常都是普通的东西

陷阱：在第二区中出现，走过时会令角色受伤

滚石：依哥鲁洞4F出现，是一种致命的陷阱

石碑：给予玩者不同力量



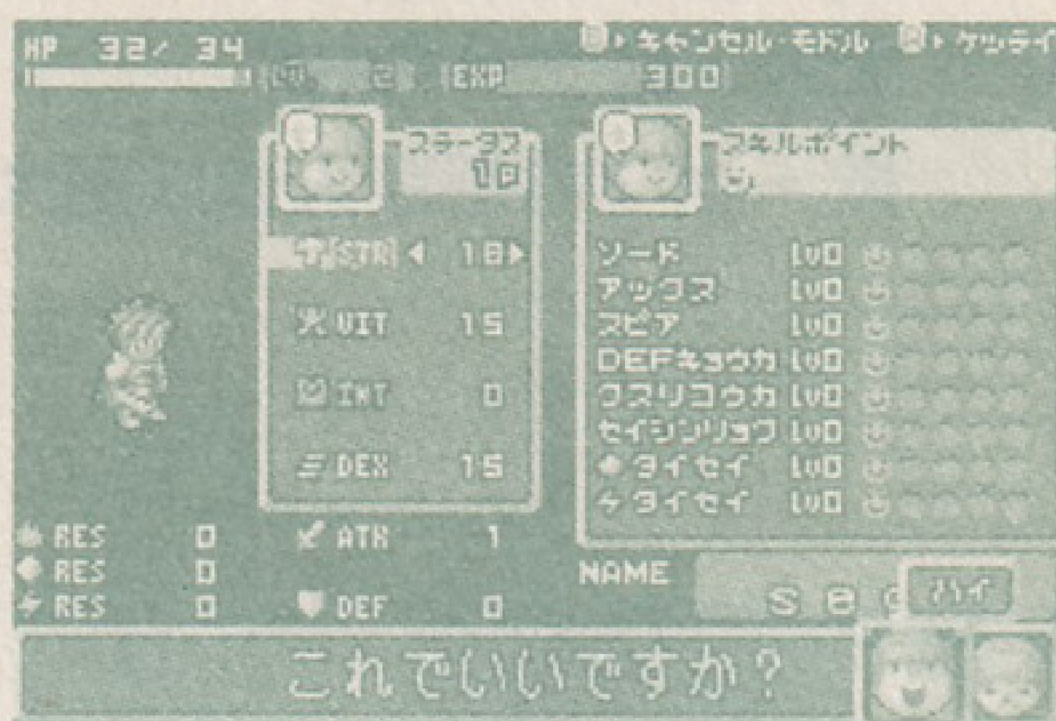
的石碑，调查后生效，有时间限制

楼梯、洞穴：打倒每层的怪物后自动出现。

传送点：在遗迹中出现，调查后会被传送到别的地方

磨菇：只在异次元之森出现，有些吃下会中毒

各个属性解说



RES：对炎属性攻击的防御力。此数值越高，受到炎属性攻击时的伤害越少。

RES：对冰属性攻击的防御力。此数值越高，受到冰属性攻击时的伤害越少。

RES：对雷属性攻击的防御力。此数值越高，受到雷属性攻击时的伤害越少。

ATK：武器的攻击力。数值越高，造成的伤害越大

DEF：防御力，数值越高，被攻击时的伤害越少

DEX：影响命中率及回避率的数值（限物理攻击）

STR：角色的腕力。数值高时攻击力也提高，某些防具也需要高腕力才能装备

VIT：体力的代表值，影响HP值的多少

INT：智力的代表值，影响魔法的威力或SP

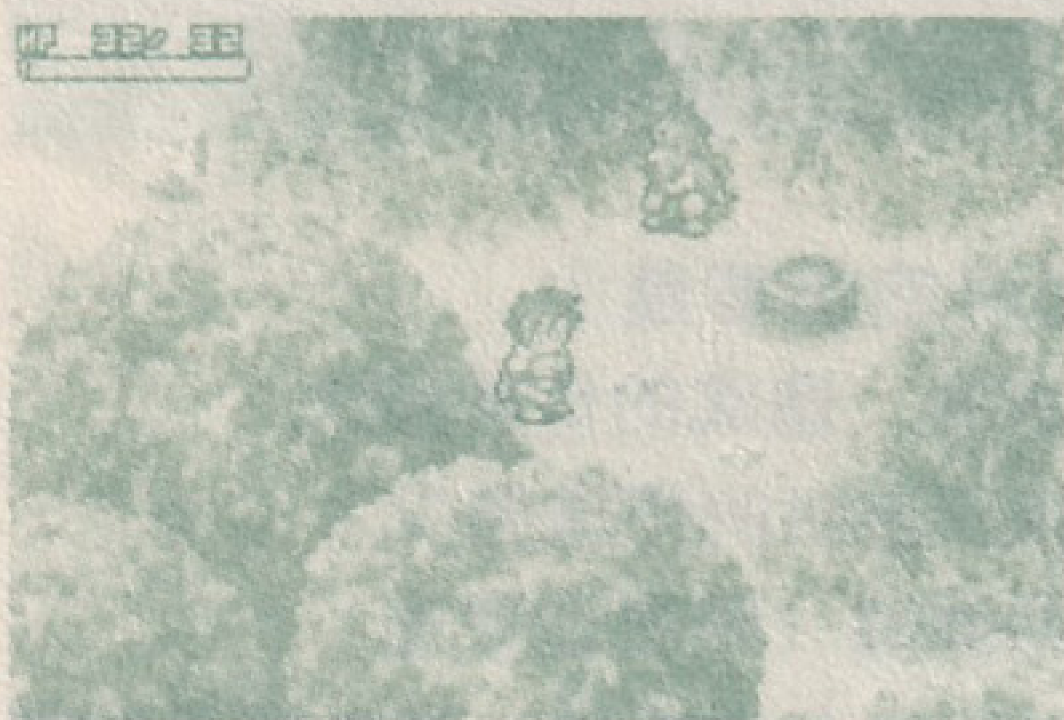
武器特殊效果

玩者或者会发现一些有红色问号的武器或防具，它们可能带有特殊效果的。使用鉴定の卷物或找村落中的鉴定师为你鉴定（要付钱的），之后这些武器才会发挥出真正的效用。以下是部份武器（防具）的名字与效果的关系：

名称「+X」= 基本能力（攻击力、防御力）上升，例如铁剑（アィアンブレмド）+1=11（基本值）+1（附加数值）=12

攻击力

技＝ 增加速度（DEX）（技、神技）
守＝ 增加防御力（DEF）（守、坚固）
力＝ 增加攻击力（ATK）（刚力）
知惠＝ 增加智力（INT）
月＝三种属性防御（ALL RES）=5
星＝三种属性防御（ALL RES）+10
太古＝减少SP消耗
风＝对飞行型敌人造成更大伤害



制作武器或防具

玩者在冒险的途中，有机会拾到一些不同种类的矿石，如果有三件相同的矿石时，可以找村落中的冶铁师傅替你制造一件新装备。不过，就算是相同的材料，造出来的装备亦有好有坏，结果只好听天由命了。

留意敌人的属性

如果敌人的身体呈现红、黄、蓝任何一种颜色，就代表他们分别属于火、雷冰任何一种属性。以相同属性的武器、魔法去攻击它们时，造成的伤害会大大减低。

SOUL SYSTEM

一种由古代人设计，已被禁用多时的强力攻击。当玩者拿到怪物的灵魂（ソウル）并装备



在身上，便可以在杀敌时吸收能量。储满后画面会出现“SOUL MAX”字句，此时按SELECT键就会召唤出强力的怪物，将画面中敌人消灭。

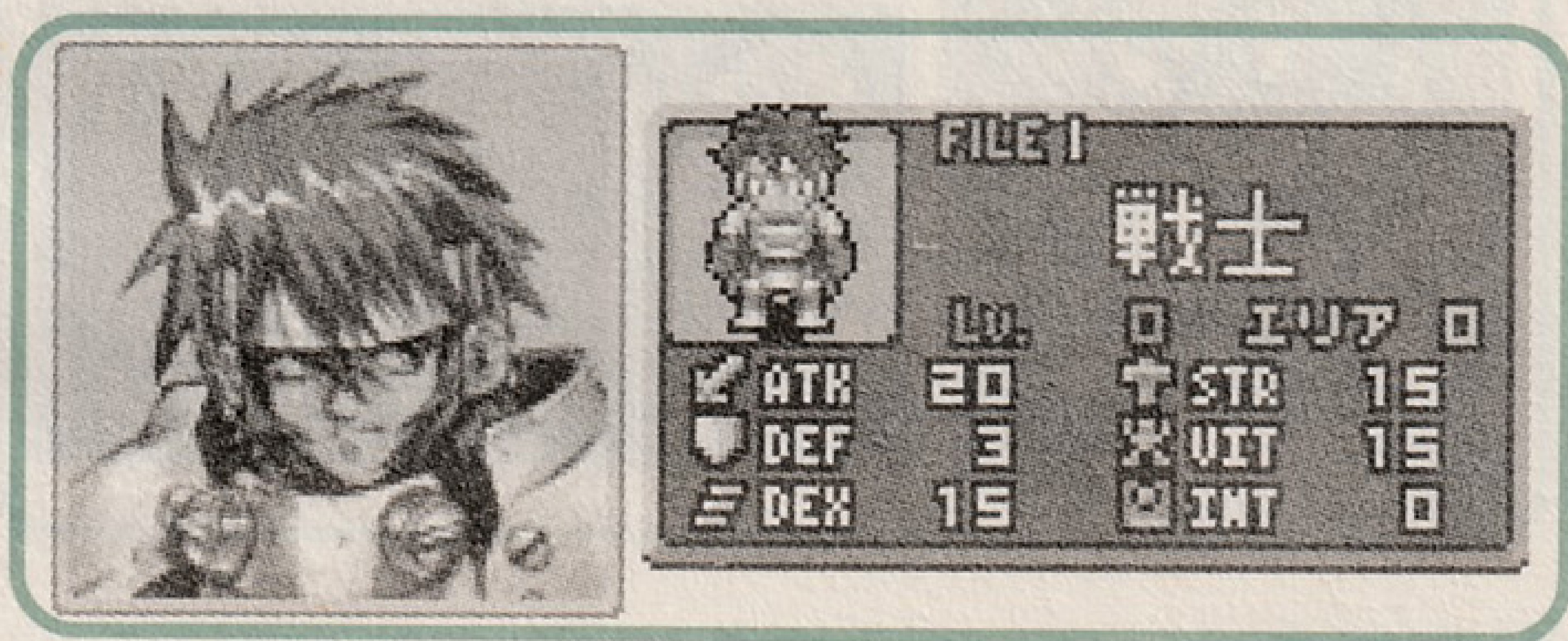
有关职业

虽然游戏的职业只有四个，但是配合不同的技能（SKILL）和属性点数分配，可以造出多种不同的变化。现在就将四个职业逐一为介绍。

剑士

武器：剑、斧、枪

SKILL：剑、斧、枪、DEF强化、精神力、药物效果强化、耐冰、耐雷



职业特点

能力平均，是新手玩家适合使用的角色。建议使用剑做武器，因为攻击速度比其余的武器为高，判定也大，一下可击中几个敌人。升级时将SKILL POINT分配到剑、枪及DEF强化就可以了。个人能力方面，2：2（力量：速度）的比例去分配点数，就可以确保攻击力和命中率都高，加上有DEF强化，一般喽罗带来的伤害影响轻微。战士有一个较为特别的能力“药物效果”，因为中级回复药（补420HP）唾手可得，所以不用花太多SKILL POINT在这能力上。

能力上限

STR：200 VIT：200 INT：0 DEX：200

储气攻击方式

剑：向面前方向直线前进，途中碰到的敌人都会受伤（有机会MISS），移动距离随SKILL LEVEL上升而增加。

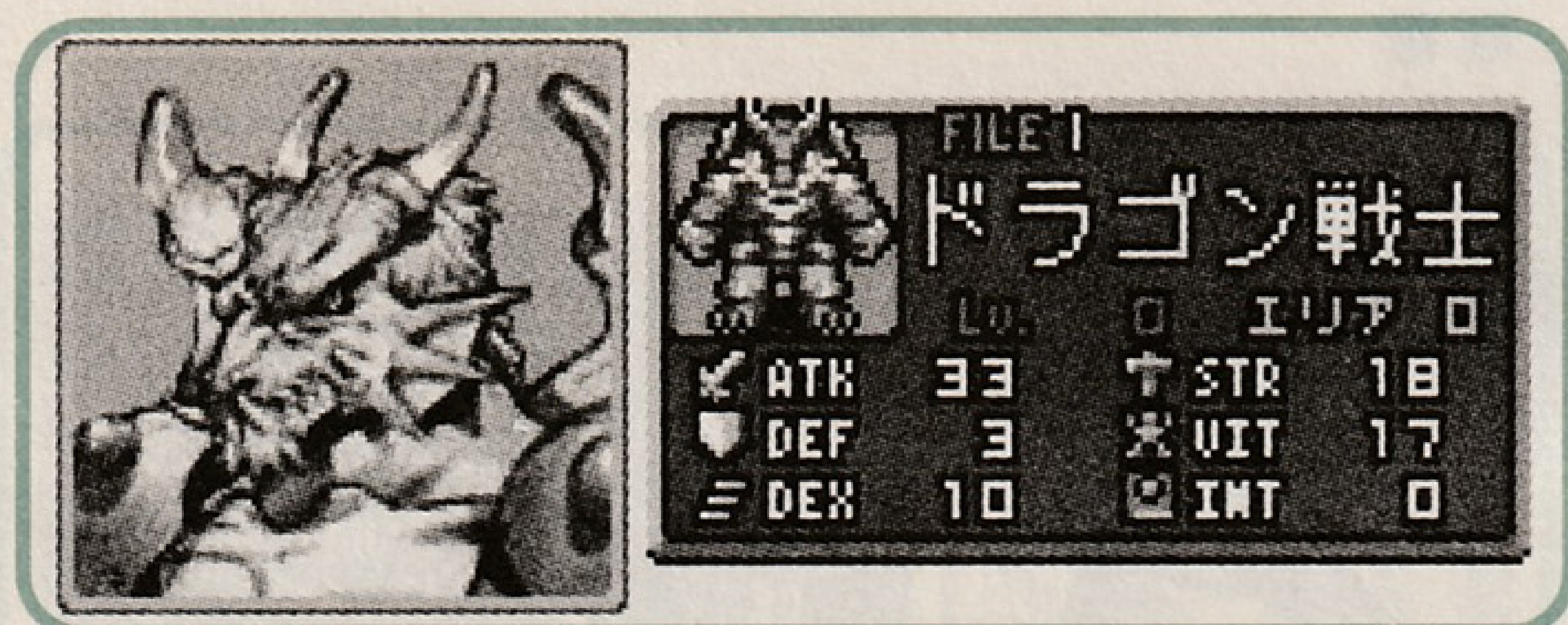
枪：在原地向面前方向连续刺插，刺的回数随SKILL LEVEL上升而增加。

斧：在原地回转挥动斧头，范围随SKILL LEVEL上升而扩大。

龙战士

武器：斧、FLAIL（流星槌？）

特殊能力：斧、FLAIL、DEF强化、盔甲破坏、喷火、克制不死系、耐炎、耐雷



职业特点

属高手适用的职业。因为只能使用斧、流星槌等重型武器，所以攻击速度甚慢，加上判定细，要对付喽罗也很吃力。技能方面，对付不死系的SKILL可以不理，因为只是额外的奖励，留待游戏后期才加入吧。若有“盔甲破坏”的SKILL，被击中的对手防御力会减低，间接增加了自己的攻击力，值得选用。

能力上限

STR：230 VIT：220 INT：0 DEX：150

储气攻击方式

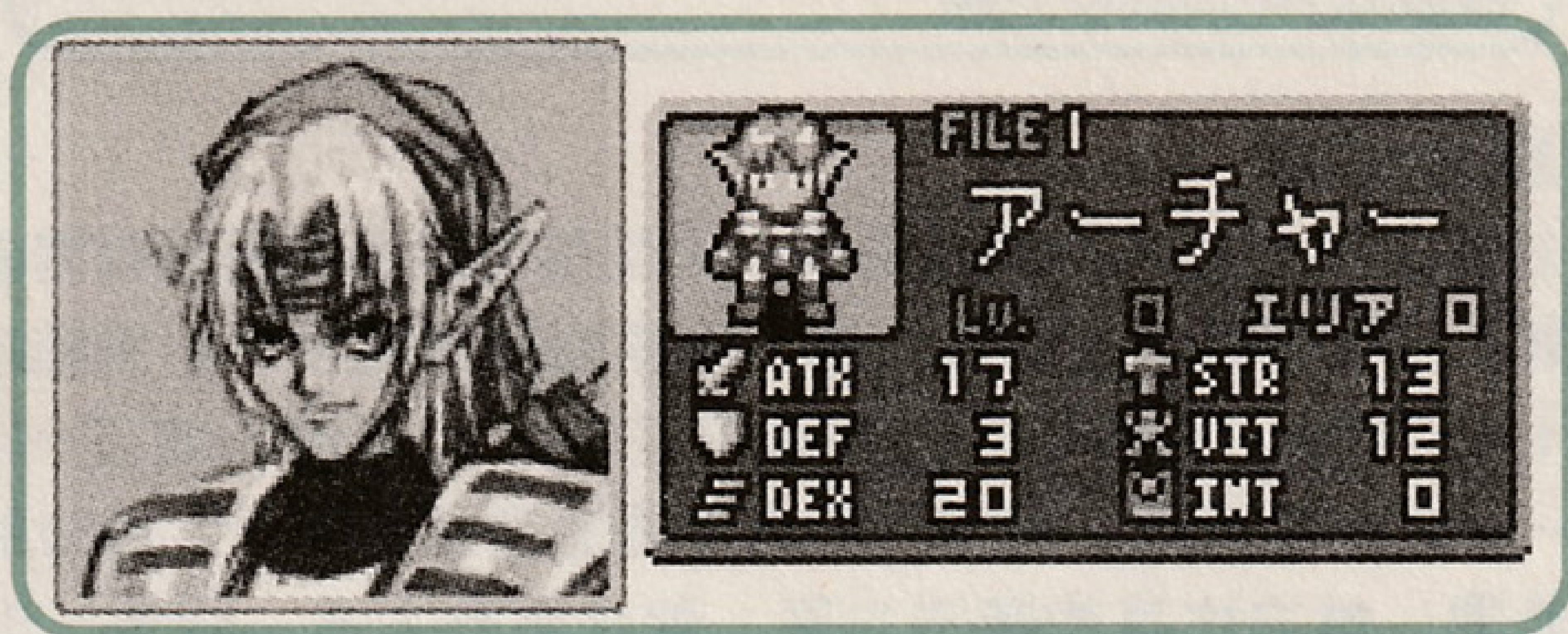
斧：一边向前突进，一边挥动斧头，范围随SKILL LEVEL上升而扩大。

流星槌：挥动一段时间后，向前掷出流星槌，距离随SKILL LEVEL上升而增加。

弓箭手

武器：弓、枪

SKILL：弓、枪、射程、CRITICAL、治疗、对空、耐冰、耐水



职业特点

四个职业中，弓箭手可说是最强的一个。为什么这样说？试想想，将CRITICAL（致命一击）及弓箭技术提高，便可以连续射出致命的箭了！将“射程”加长，弓箭手就没有什么敌人可以接近罗！没有药的时候，用自己的“治疗”能力，站一会就可以补充所需的HP。如果不喜欢用弓箭，用枪的时候也是以投掷来攻击敌人的，储气后更附送一个贯通功能，非常超值啊！（笑）

能力上限

STR：200 VIT：150 INT：0 DEX：250

储气攻击方式

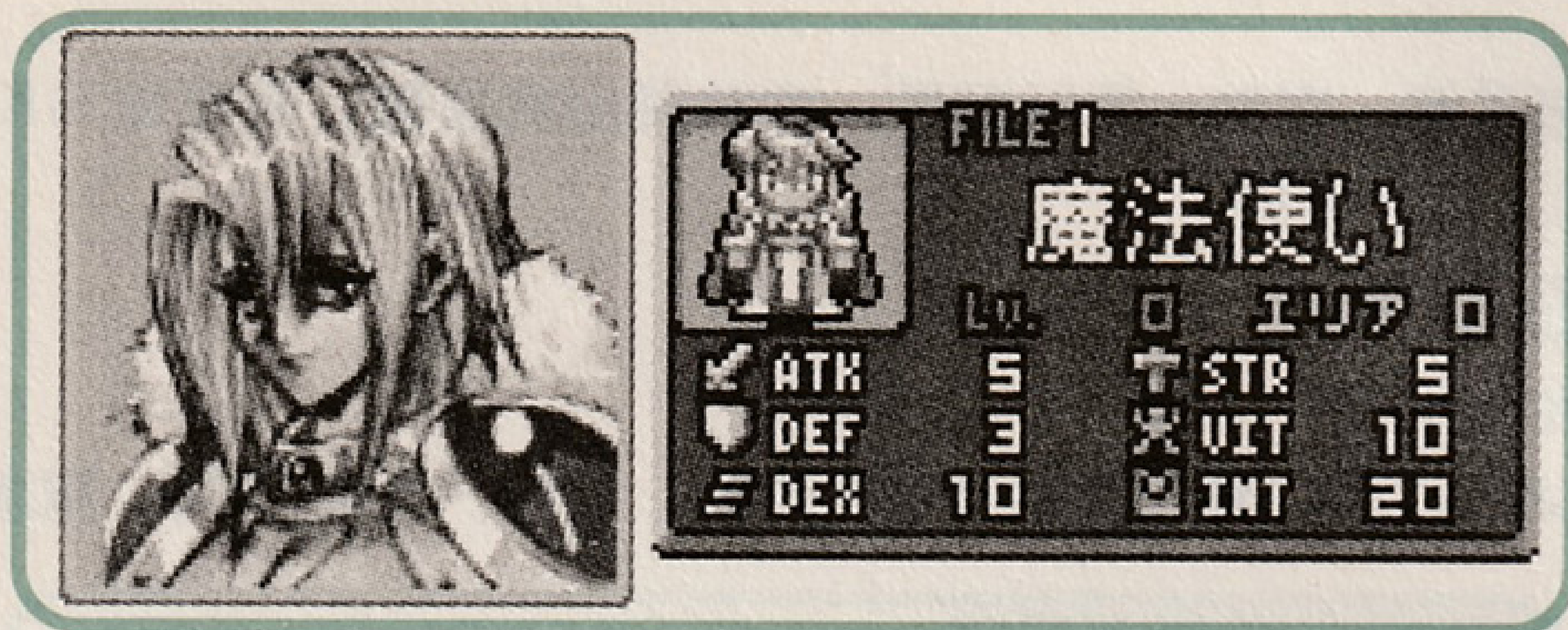
弓：连续射出箭，箭的数目随SKILL LEVEL上升而增加。

枪：掷出枪贯穿敌人，距离随SKILL LEVEL上升而增长。

魔法师

武器：魔法书

SKILL：火炎、冰冻、闪电、旋风、地狱火、提升属性、治疗、缓慢



职业特点

攻击方法变化多端的魔法师，火炎与弓箭手的长枪有异曲同工的效果，储气后威力会增加，至于冰冻则有贯通及令对手结冰的效果，十分实用。闪电魔法的范围只在前方，当敌人走在一团时，却能一次过攻击全部。地狱火的判定是以自己为中心，身边的一个圆形范围，威力比其他魔法为高。建议提升冰冻、闪电、治疗和缓慢的魔法，缓慢在敌人众多时，可以防止自己被围攻。治疗则是省掉带药品的麻烦。

能力上限

STR：50 VIT：10 INT：300 DEX：150

储气攻击方式

火炎魔法：放出较大的火球，有贯通能力

冰冻魔法：放出较大的冰块，有贯通及令敌人结冰能力

闪电：放出闪电束，能攻击走在一起的敌人

旋风：放出更持久的旋风，攻击空中敌人时效果较大

地狱火：在地面喷出火焰，身边的敌人

提升属性：可释放于其他队员身上

治疗：可释放于其他队员身上，有效距离随SKILL LEVEL提升

缓慢：令敌人移动速度减慢，敌人等级高于自己时有机会失效。

全部八个区域攻略

注意事项：在大家玩游戏之前，首先要知道一件事，即使当大家在游戏中途按了START键，游戏并不会因此而暂停的！所以，如

果要整理道具栏或提升等级，记得选择一个安全的地方才进行，否则随时有机会被敌人攻击。

AREA1：野兽山脉（ビMストマウンテン）

迷宫层数：3

最初的迷宫，结构绝对不复杂，而且敌人也不太强，大约有LV3就可以轻松对付。正如前文说述，每一层都有一只类似看守员的怪物，打倒它之后便出现新的通道往下一层。这个区域共有三层，虽然版图是固定的，但角色出现的地方每次都略有不同。



首领：

兽人王：HP约600

攻击模式：

1）滚动撞击玩者

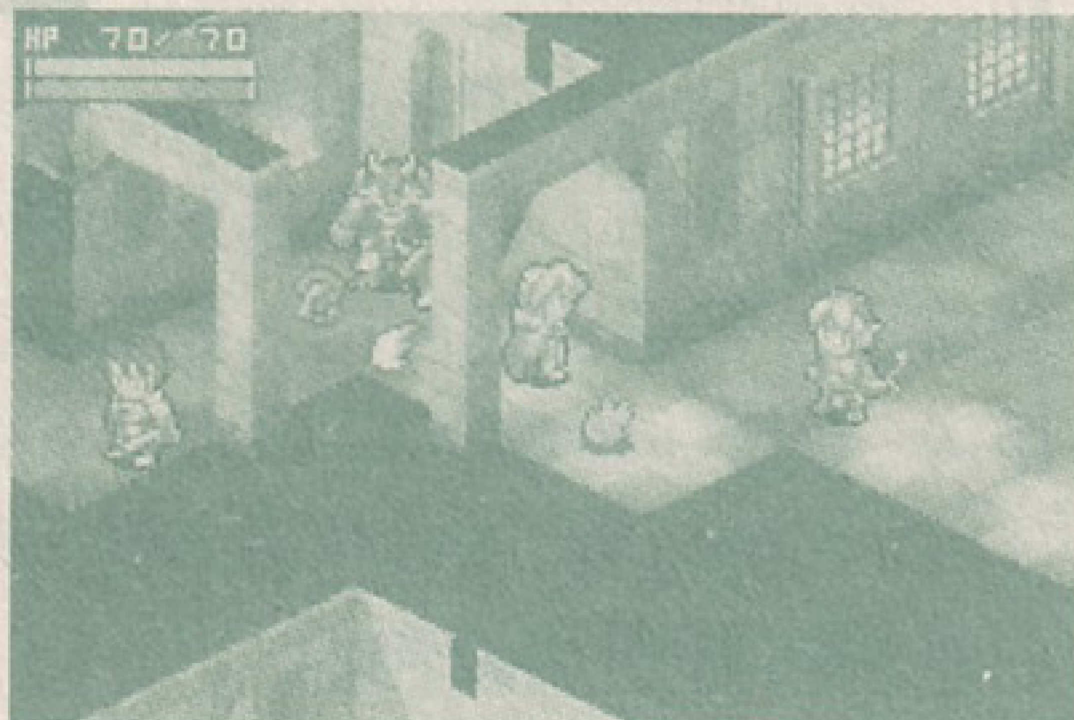
2）放出冲击波，接近他会受伤

3）放出追踪光球四颗

AREA2：迷宫死亡黑影（迷宫デスッセドウ）

迷宫层数：7

这里的敌人比之前的强，就算能够通过AREA1，也不代表你在这里可以轻松通过。最好在AREA1先将等级提升至5－7，便会轻松得多。一种麻烦的敌人"箭手"会在这区首次出场，虽然他们不会移动，但远距离射来的箭威力足以致命，是首要对付的敌人。其次就是体力高的木乃伊，也在这个区域中活跃，攻击力甚高。最后要留意的是巫师型的敌人，他们的移动速度及火球的杀伤力是意料之外的高，如果你用的是魔法师可能有点吃力。幸好，巫师的防御力与体力不算太高，战士型的玩家可轻易解决。在迷宫的后半段会有一些陷阱地



版，地面的刺会造成30点左右的伤害，没必要请别走近那些地版。

首 领：

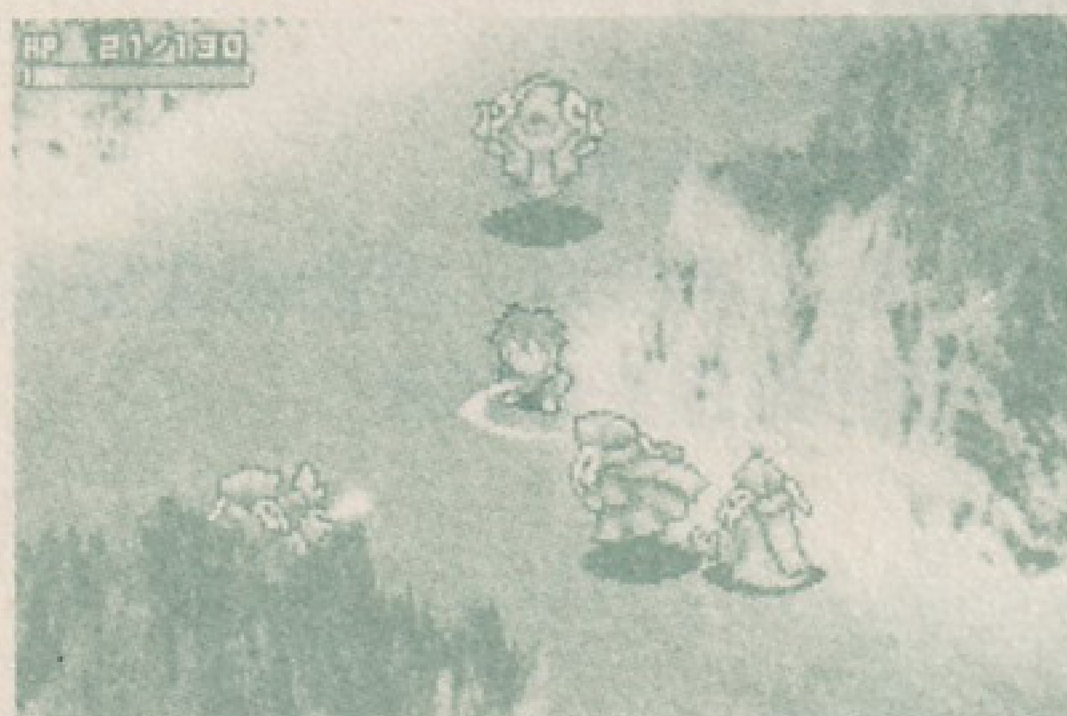
巨神兵士：HP约800

攻击模式：

1） 向着玩者放出激光

2） 用两只机械臂轮流攻击玩者

第一次完成AREA2的时候，在村中会再遇忍者，他好像在练习高速移动，只在特定的位置停下来。大家若能和他收话，便可得到道具（记得留一个空位，否则就不会得到）。



AREA3：依哥鲁洞（イゴмル洞穴）

迷宫层数：10

经过一番苦战后，这里的敌人等级数又再跳升几级，相信大家会感到更加难缠。就在这时告诉各位一个小秘技吧。每个区域里，敌人同时出现的数目是有上限的（机能限制万岁～）。万一不敌就别缠下去，先逃走，一直走到没有敌人的地方，再慢慢恢复体力、或使用天使之翼回村落补给所需。好了，回说正题。敌人之中有一种潜在地底行走的虫，攻击带有毒性，如果没有足够的解毒剂或回复药，随时会命丧于此。迷宫的地图也比之前的广阔，小心会迷路啊。在第四层会有一种恐怖的机关ЦЦ滚动的石头。笔者的经验是一个LV12的角色在连续被砸中四次后，有天使来接送回村……没有必要大家都别和这些石头硬拼了。第四曾的守门人是石巨人，打倒它就可以往下层罗！提起石巨人，顺带一提SOUL SYSTEM吧。石巨人是其中一种会掉下SOUL STONE的怪物，不妨花多点时间和他们玩玩，拿到SOUL STONE会令日后的冒险更加顺利的。

首 领：

布鲁撒姆：HP 约 1000

攻击模式：

1） 发射扩散火球攻击

2） 发射直线激光

3） 发射追踪火球

AREA4：异次元之森

迷宫层数：10

看似是一个普通的森林，但到处都暗藏杀机。这可不是说笑的啊，阴树下经常有敌人隐藏伏击玩者，加上版图的通路较窄，极有可能被敌人包围（这是就要用之前教的秘技了）。另外一个特点，是这个区域内的特产“蘑菇（きのこ）”蘑菇分为有毒与无毒两种，但外表却是完全一样的！怎去分辨他们呢？方法是从名字去分类，“きのこ”是回复HP 的，而キノコ则是有毒不能吃的。没有体力的时候，就把蘑菇吃掉来回复，一来方便二来省钱，一举两得。敌人的数目非常多，而且实力高，建议大家先储点经验值升级，等到有25 级左右就可以开始挑战了。在第四层的一个树阴下，可以通往一个被树木包围的地方。通常这个地方都有一个宝箱的，里面是好是坏，就要看大家的运气了。



首 领：

米杀拿（ミシャエラ）：HP 约 1200

攻击模式：

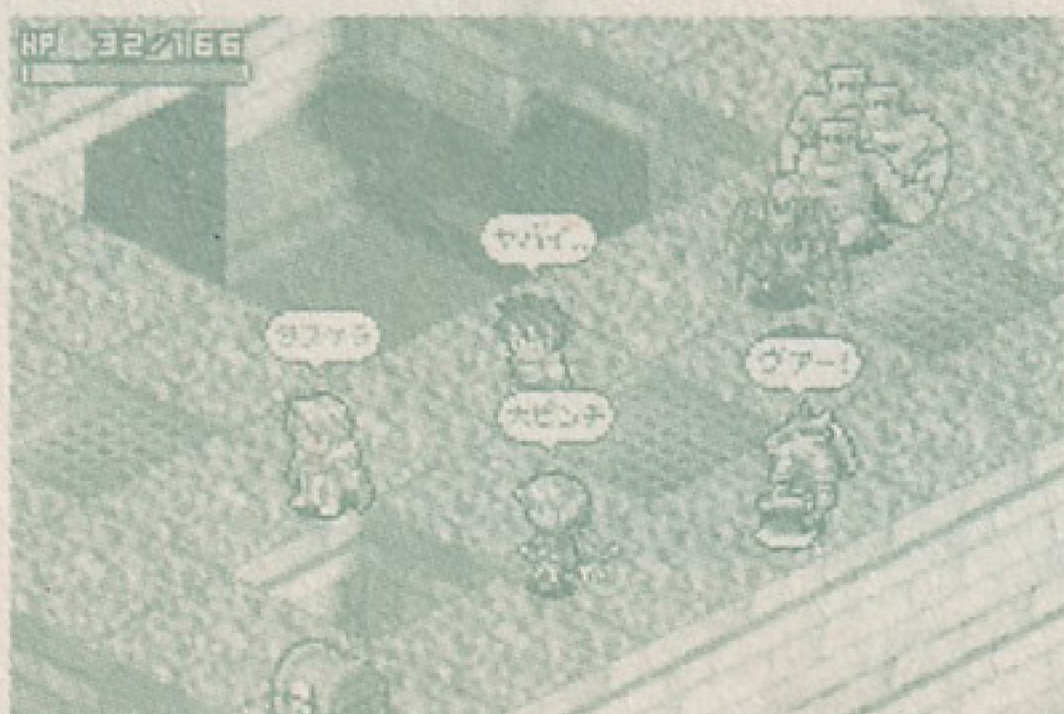
1） 冰冻魔法

2） 闪电魔法

AREA5：古利布路神殿（グレイブル神殿）

迷宫层数：10

这个神殿有点名不副实呢，到处都是恶魔，不如说是一个魔宫吧！敌人比之前的差不多，可是数目却令人有点吃不消。迷宫同样是由十层组成，教特别的是六楼，那里有两列石象。左边的是主角们的样子（没有攻击性），要留意的是右边那一排，中间会跑出一些怪物，其耐久力与石巨人的差不多，用火属性攻击会有效。之后较特别的是9楼，全部敌人都是魔法师，赶快将守门的一只消灭就离开了，因为魔法是百发百中的，而你的抵抗力不足时，极有可能被敌人冰火五重天的活生生夹攻而死。



首领：

依昂（イ・オム）：HP约1800

攻击模式：

1） 召唤潜地虫攻击

2） 发射三向鬼灵及单向紫色光圈

AREA6：帝奥鲁水路（デル水路）

迷宫层数：10

这区的构造比较之前的简单，但不代表敌人比之前的容易解决：石巨人加入了冰属性，攻击会令我方动作变得缓慢。此外，首次遇到的龙也是强敌之人，应采取hit and run（打了就逃）的政策，因为在巨龙和喽罗夹攻之下，通常我方都会败阵于龙的火球

和近身冲击波之下。在八楼全是骸骨型怪物，进去之前可先带一把有神圣属性武器，加速清场（如果是龙战士，用“克制不死系”便可以）。这堆骸骨之中，目标是红色的一只，情况许可当然清场最好，不行的话就杀掉它然后逃之夭夭。龙会在八、九和十楼出现，建议每次消灭它后就回村落补给，毕竟它们不是弱者，而且连续对付四个头目级敌人，总不会没有损伤吧？



首 领：

谢安（ゼオン）hp：约2000

攻击模式：

1） 跳出水面抓击
2） 放出十字型毒气
3） 放出范围较大的毒气

AREA7：暗黑之塔（ダмクタワм）

迷宫层数：10

迷宫的构造变得复杂了，有时候会发现“上层”有怪物，杀上去时又看到下层突然出现一头，走来走去好不累人。最好的应付方法是见一只杀一只，减少自己要走来走去的情况。另外，传送点的设计实在是失败，玩者必需靠自己去记住传送点之间的连接，迷路的情况绝对少不了，还是那句：“要留意电池的余量啊！”（笑）短短的十层迷宫里，共有四条之前遇过的巨龙，每一条龙的hp都是1000以上，相信再快都要个多少时才能完成了……另外，这里的敌人多用闪电魔法，尽可能提高自己的闪电防御属性，这能减少回复药的使用。除此之外，敌人的攻击都是普通的属性，只要有耐性，将它们逐一击破

首 领：

暗黑魔魂（ダмクンル）hp：约2200

攻击模式：

1）火炎魔法（lv4 以上）
2）冰冻魔法（lv4 以上）
3）闪电魔法（lv4 以上）
4）回复魔法



AREA8：ダｍクキャシスル

迷宫层数：15

哇咧！比之前的迷宫多出1/3的层数！玩者进入这里之前要有充足的准备，不带回复药也最少要有一个天使之羽，等级方面建议在30左右（战士系），如果你用的是魔法师或弓箭手，不妨多利用地形的特点来一个“游击战”，将远处的怪物先杀掉，再慢慢前进。第一个难关在二楼，玩者通过两个房间之后会发现没路可进，其实是有一条隐藏通道的。其次是恶龙的数目，整个迷宫共有六条（不如改名做“勇者斗恶龙”啦），在第九层更要一次过应付两条红龙，与之对战时应用快速的连续攻击，减少恶龙反击的机会。（若用龙战士，应该专用斧头，借储气攻击一边移动一边攻击）另外要留意的怪物，是那些羊头恶魔，一般都能够放出火球攻击玩者，近身的战斗力也不弱，活用这个迷宫迂回曲折的地形，将它们逐一攻破才是上策。



首领：

暗黑魔龙（ダｍクドラゴン）hp：约1500（单一头部）

攻击模式：

1）红色的头放出火球
2）蓝色的头放出冰块
3）黄色的头放出闪电

4）冲击波（头部撞击地面时）

要应付三个不规则攻击的头已经不容易，最难还是要避过能够覆盖全个画面的攻击及飞道具。玩者能够攻击的机会，在头部撞向地面后的三至五秒之间。建议先从蓝色的头开始攻击，但不要杀掉，然后攻击黄色及红色的头，也不要杀掉。为什么呢？因为被消灭的头是会复活的啊！大家要在相差不超过约两分钟时间之内，把所有的头一口气轰掉，所以只有逐一攻击，最好用储气的攻击一次过消灭，方能真正战胜首领。

正当大家满以为解决了这头魔龙时，它的身体竟然还能说话！不过，不一会就会有援军送来一把 chaos breaker（カオスブレイカーM），将它一刀送进魔龙的身体，邪恶的力量就此被封印了！各位可以安心去看 ending 的华丽夕阳罗～



光盘目录

先看看这里啦\(^o^)/

高手的选择：可不运行安装程序，每个栏目下的EMU和ROM文件夹选取你所需的模拟器或ROM；
新手的选择：运行光碟上每个栏目的安装程序，即可简单的安装模拟器和ROM。

E T游戏基地

(\ET 游戏基地\)

堕落天使-rom\MAME059\daraku.ZIP

武装飞鸟2-rom\MAME059\Gunbird2.ZIP

时空轰炸机-rom\MAME059\sbomberb.ZIP

太阳表决-rom\MAME059\soldivid.ZIP

口袋战士-rom\pocketfighter\sgemf.ZIP

火焰纹章3-rom\汉化游戏\fe3c.ZIP

火焰纹章4-rom\汉化游戏\fe4c.ZIP

天地创造-rom\汉化游戏\tdcz.ZIP



ETC

(\ETC\) CRAZ

GBA的MP3文件-\GBA-MP3.ZIP

GBA上播放MP3的软件-\GBA播放MP3软件.ZIP

GBA电子杂志-\GBA-电子杂志.CHM

KOF2001电子资料集-\2K1.EXE

FYAMI-ZONE电子杂志-\《FYAMI-ZONE》第二期.EXE

游乐园

(\游乐园\)

Choi Bounge Ondo-Choi Bounge Ondo.wma

Psycho Soldier REMIX'97-Psycho Soldier REMIX'97.WMA

Kaze no Allegory-Kaze no Allegory.WMA

KOF2001原声碟-kof2001OST*.WMA

新作强袭

(\新作强袭\rom\)

CAPCOM_VS_SNK_PRO-\Capcom_Vs_Snk\Capcom_Vs_Snk.EXE

K1拳击王-\GBA\368_K-1_Pocket_Grand_Prix_GBA_JAP_-_NOBODY.ZIP

火焰纹章~封印之剑~-\GBA\376_Fire_Emblem_Sealed_Sword_JAP_GBA-EURASIA.ZIP

光明灵魂-\GBA\377_Shining_Soul_JAP_GBA-EURASIA.ZIP

布兰妮热舞-\GBA\380_Britneys_Dance_Beat_USA_GBA-MODE7.ZIP

蜘蛛侠电影版-\GBA\404_Spider-Man_The_Movie_USA_GBA-MODE7381_Atari_Anniversary_Advance_USA_GBA-MODE7.ZIP

雅达利合集-\GBA\381_Atari_Anniversary_Advance_USA_GBA-MODE7.ZIP

拳皇2001-\kof2001\2K1.ZIP

街头霸王降龙-\降龙\kouryu.ZIP和Sf2ce.ZIP

西游记释厄传-\西游释厄传\orlegend.ZIP和pgmbios.ZIP



热作进行曲

(\热作进行曲\)

BANJO_KAZOOIE-\家用机ROM\BANJO-KAZOOIE.ZIP

GAMEBOY博物馆2-\家用机ROM\GAMEBOY博物馆2\Game & Watch Gallery 2 (GBC).ZIP

露娜传说-\家用机ROM\LUNAR-LEGEND\401_Lunar_Legend_JAP_GBA-EURASIA.ZIP

SUPER_PANG-\家用机ROM\SUPERPANG\superpang.ZIP

格斗四人组3-\家用机ROM\格斗四人组3\strtrg3.ZIP

生化玩具-\街机ROM\Biomehanicao Toy\Biomtoy.ZIP

打击者1945 II-\街机ROM\S1945ii\s1945ii.ZIP

Sokonuke_Taisen-\街机ROM\Sokonuke Taisen\Sokonuke.ZIP

棒球忍者-\街机ROM\棒球忍者\Nbbatman.ZIP

超钢战记-\街机ROM\超钢战记\kikaioh.ZIP

出击飞龙2-\街机ROM\出击飞龙2\sr2j.ZIP

光明使者-\街机ROM\光明使者\lightbr.ZIP

钱币方块-\街机ROM\钱币方块\Miexchng.ZIP

星际悍将2-\街机ROM\星际悍将2\sg2j.ZIP

战区88-\街机ROM\战区88\Area88.ZIP和Unsquad.ZIP

系之谱

(\系之谱\rom)

热血冰球-\fc\热血冰球(美)\Technos Ice Hockey (J).nes

热血躲避球-\fc\热血躲避球(美)\RXDGBLUS.nes

热血格斗-\fc\热血格斗(美)\Riki Kunio (J).nes

热血进行曲-\fc\热血进行曲\Downtown-Nekketsu Koushin Kyoku-Soreyuke Daiundoukai (J).nes

热血篮球-\fc\热血篮球\Nekketsu! Street Basket-Ganbare Dunk Heroes (J).nes

热血物语-\fc\热血物语\Downtown-Nekketsu Monogatari (J).nes和River City Brawl (J).nes

热血物语2-\fc\热血物语2(美)\Technos Samurai-Downtown Special (J).nes

热血硬派-\fc\热血硬派(美)RXHPUS.nes

热血足球-\fc\热血足球\Nekketsu Koukou Dodgeball Bu-Soccer Hen (J).nes

热血足球2-\fc\热血足球2\Kunio Kun No Nekketsu Soccer League (J).nes

热血足球世界杯-\fc\热血足球世界杯\Soccer.nes

热血新纪录-\fc\热血新纪录\Crashboy.nes和Nekketsu Shinkiroku-Harukanaru Kin Medal (J).nes

热血躲避球-\gb\热血躲避球\Gb1064.gb

热血进行曲-\gb\热血进行曲\Gb2044.gb

热血排球-\gb\热血排球\Gb2102.gb

热血物语-\gb\热血物语2\Gb2088.gb

热血新纪录-\gb\热血新记录\Gb2073.gb

热血硬派-\gb\热血硬派\Gb1039.gb

热血足球-\gb\热血足球\Gb1194.gb

热血硬派-\mame\KUNIOKUB.ZIP

热血躲避球-\mame\Spdodgeb.ZIP

热血足球-\md\md4167.ZIP

热血躲避球-\neogeo\sprdball.ZIP

热血足球-\pce\pc2003.ZIP

热血躲避球-\PCE\PC4148.ZIP

热血躲避球-\sfc\热血躲避球\sf12045.ZIP

热血棒球-\sfc\热血棒球\sf12070.ZIP

新热血硬派-\sfc\新热血硬派\Sf16071.ZIP

热血硬派-\sfc\热血硬派\Sf8127.ZIP

热血方块-\sfc\热血方块\Sf4164.ZIP

热血物语-\X68000\热血物语\RiverCityRansom_A.xdf和RiverCityRansom_B.xdf

热血足球-\X68000\热血足球\Technos Soccer Disk A.hdm和Technos Soccer Disk B.hdm





火焰纹章～封印之剑～超攻略

第1章　运命の息吹

大部分敌人是使用铁之斧（てつのぉの），建议用剑系攻击他们，如此便可提升命中率。注意华路特的HP和防守力都很低，行动时必需有同伴保护，以免被持铁之斧的敌人攻击。

虽然玛卡斯战斗高，持有强力的银之枪（ぎんのやり），但LEVEL UP时成长率很低，因此不要花心机育成他。主角罗尔、鲁斯和华路特都有一定成长率，鲁斯更是攻击力与速度兼备和骑士，华路特就是游戏初中盘的主力弓箭手。

第 2 章　ベルンの王女

开始时加入了马利拿斯和艾莉两名同伴，马利拿斯是唯一的输送队，他可在战斗中存放或提取输送队的物品，但马利拿斯一但不幸被击破，输送队的物品也会随之消失；艾莉在游戏初期是用来帮同伴回复HP。

第2 回合时有四个同伴在右下方出现，移动他们到四个砦驻守。同时，罗尔等人要尽快会合那四个同伴，合力消灭那班敌人和BOSS。

第 3 章　后れてきた者



开始时加入了查特（盗贼)，他可利用盗贼之键（とうぞくのがき）开启门和宝箱，而查特访问左上方的村庄，可以获得同伴露华，露华是个魔道士，但初期战斗力很低。

访问右下角的村可获得リライブ，是可以回复大量HP 的杖。打开右方两个宝箱，可获得ポールアクス和3000G，ポールアクス是斧系武器，对付骑兵系部队十分有效，但这武器的耐久度只有18，因此在非必要时也不要使用。

第 4 章　同盟の崩坏

这章的敌部队都是骑兵，拥有高移动力，要小心僧侣等弱部队被他们攻击。第4 回合时古拉莉娜会在左方的城出现，让罗尔与之对话就会加入我军，右下方的两个砦会出现海贼。

古拉莉娜加入后，应该把我军部队与左方的城保持一段距离，

因为第6回合时会有四个敌部队在城出现，其中一个部队是剑土鲁特加，鲁特加手特着キルソード，攻击时的必杀率很高，应该趁着鲁特加发动攻击前，移动古拉娜去与鲁特加对话，如此便可令鲁特加加入。

第5章　炎の纹章

敌军城池与我军相隔著山，山的左下方有一道门，派其中一人移动到门前，门就会自动打开。右上方有两个砦，开始时应派部队移动到砦，全力抵抗逼近的敌人，注意有一个手持铁之大剑的佣兵，攻击力非常可怕，建议尽早打开左下方的门，把BOSS击倒并利用地形逐一歼灭敌军。

访问上方的村可获得かントのやり，这是一支强力的枪系武器，与ポールアクス都是珍贵的武器，要节省使用他们啊！

第6章　しかけちねた

地图内有八间未打开的房间，左方地图边上的房间内藏着同伴丝（スー），派罗尔与丝会话，丝便会加入我军。注意左上角、右上角的房间藏有敌人，左上角的房间有宝箱；左下角、右下角的方面内都有一条楼梯，楼梯位置会连续几回合出现敌人。而贴着地图左右两边的房间都藏有宝箱，而且没有敌军把守。

第6回合时地图下方会出现一个叫姬丝（キャス）的盗贼，她会打开周围的房门，应派查特（チヤド）盗取她身上的盗贼之键（とうぞくのかき），免得她乱开宝箱和门。注意千万不要杀死姬丝，罗尔可以与姬丝会话，但姬丝暂时不会加入，不过会在第8章会出

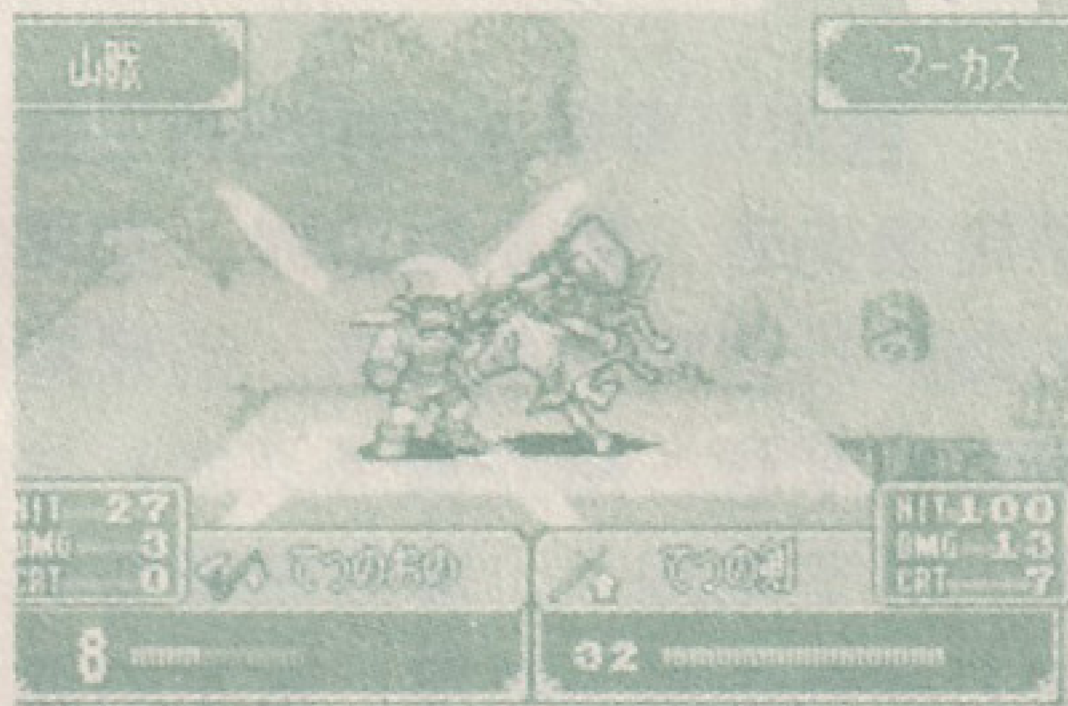
场营救女主角莉莉娜（リリーナ）

第7章　オスティアの反乱

第7章首次有斗技场，可在斗技场锻炼LV和赚钱。但在斗技场战败也算死亡，因此要派主力的角色进内赚钱，同时可育成出几个少数精锐角色。

罗尔要尽量靠近右上方，第2回合时，谢洛多和特尼古会以NPC身份在右上方的小屋出现，这时用罗尔与他们会话，二人便会加入我军。第3回合时，罗亚在斗技场下方以NPC身份出现，同样用罗尔与他会话就会加入。几回合之后，地图左上角和下方会先后出现敌增援。

访问各村庄分别可获得たいまつ、长弓、キルソMド、リブロM、英雄の证、赤の宝玉、とつこうやく和ナイトキラM，英雄の证是专职道具，LV10以上的佣兵、剑士、战士、山贼、海贼使用会专职为上级职业；赤の宝玉没有任何作用，纯碎供卖掉它换取金钱。



第8章　再会

注意莉莉娜被困在一个小房间，房间外有一个持着铁（てつの弓）的猎人，玩家每回合都要把莉莉娜移至猎人攻击范围外的位置，等待罗尔等人前去救援。

第6回合时，地图左上角会出现伟迪、帕斯和奥兹三个我方增援，使用帕斯击破墙壁，会合罗尔的部队去救莉莉娜。第10回合时，盗贼姬丝（キャス）和她的同党会在右下方的楼梯出现，并

走去开启莉莉娜的小房间。这时罗尔可与姬丝会话，到第 12 章时就可以正式令她加入。

第 8 章外传　烈火の剑

地图内有些红色地板的位置，那些红地板每回合都有可能会随机喷出火炎。这章没有村庄、宝箱等东西，因此要出击擅战的角色。

开始时我军位于右下角，要向上方移动，同时左下方的敌人也会追上来，注意其中一个战士持有ポMルアクス，切勿被他攻击我军的骑兵啊！经过地图中央的通道时，要小心中央的三个敌人，他们的装备分别是魔道士エルファイアM、佣兵キルソMド、剑士アMマMキラM，三种都是强力武器；在BOSS 前的魔道士更装备着エルルカリパM。

第 9 章　雾にけむる岛

这章设有视界限制，玩家只能看到角色方圆五格内的敌人。第 7 章时访问村庄取得了火把（たいまつ），使用火把后就可以看见周围环境。



首先我军要前往中央有三条桥连接的岛。第 2 回合时，敌军的菲露开始向我军攻击，当菲露接近我军时，用罗亚（ノア）与她会话令她加入，菲露装备着的倭刀拥有高必杀机率；敌军的晨（シン）位于岛的上方偏左，通过桥就会看见他，派丝（スM）与他会话令他加入。

访问左下角的村庄获得ぎんの剑，访问右上方的村庄获得キラмボウ，访问右上角的村庄获得レスト。在道具屋可买到火把（たいまつ），以备日后有视界限制时使用。

第10章　あらがラ者たち

注意敌军在地图中央设有一座箭台，这座箭台射程是2～10，与弓箭一同会克制飞行部队，天马骑士千万不要进入它的射程范围。

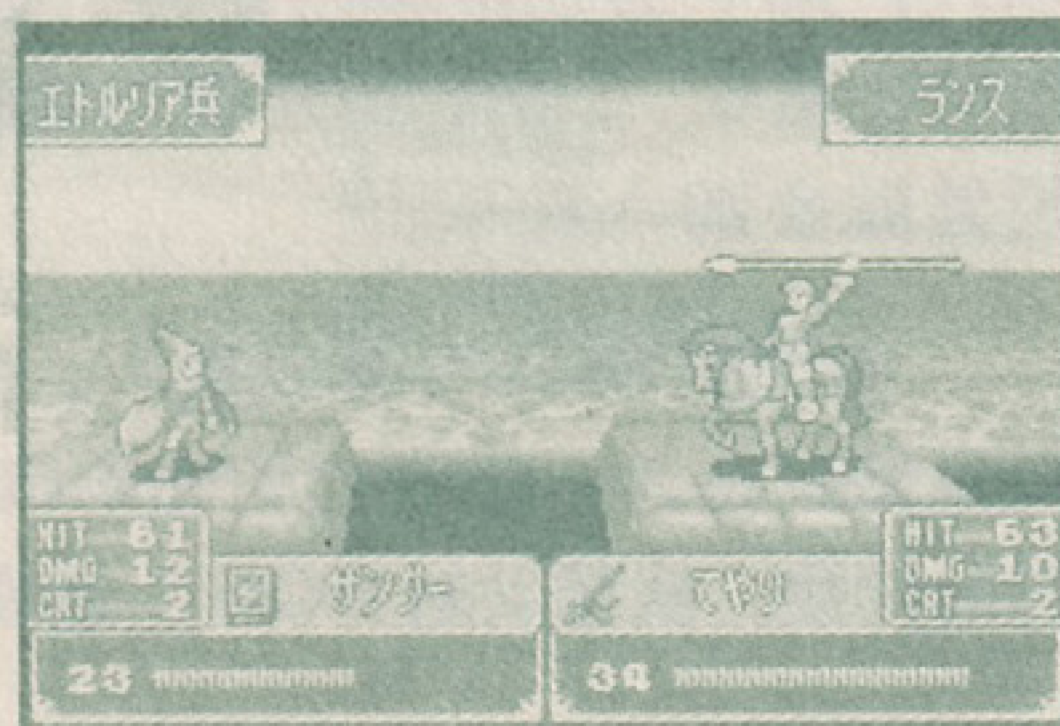
第4回合敌军行动时，左方的小岛会出现海贼。第5回合时，右方的村庄会出现一个NPC叫杰斯（ギмスト）的海贼，罗尔与他会话便会加入，杰斯手持的勇者之斧（ゆうしゃのおの）是必定会二回攻击的武器，非常珍贵，不要胡乱使用。第6回合时，右下方的城走出一个山贼哥沙李斯（ゴンザレス），莉莉娜（リリーナ）与他会话就会加入。

这章BOSS是个暗神官（ドルイド），即是暗魔道士（シャーマン）的上级职业，建议派狄古或鲁特加移到BOSS前，让BOSS主动作出攻击，利用反击伤害他，下回合时再攻击多一次消灭他。

访问右方的村可获得ソードバスター。

第11章　西方の勇者

开始时加入了娜娜姆（ララム），她是游戏中唯一的舞蹈家，可令已行动的邻接同伴再次行动，是非常重要的角色！这章有斗技场供锻炼LV，使用娜娜姆帮同伴回复行动力，更可以一回合内派两人挑战斗技场。



由村口沿着路进入镇内，第5回合敌军行动时，古尼尔（クレイン）会带领四个猎人在右下方出现，使用罗尔与他会话后，他便会加入我军，随行的猎人也会变成NPC。第7回合敌军行动时，狄娜（ティト）会连同四个天马骑士在左上方出现，派珊妮（シャニ M）与她会话，狄娜和天马骑士们都会变成NPC，再用古尼尔与狄那会话便加入。第8回合敌军行动时，有三个战士（敌人）和NPC艾奇多拿（エキドナ）在小屋出现，用娜娜姆与艾奇多拿会话令他加入。

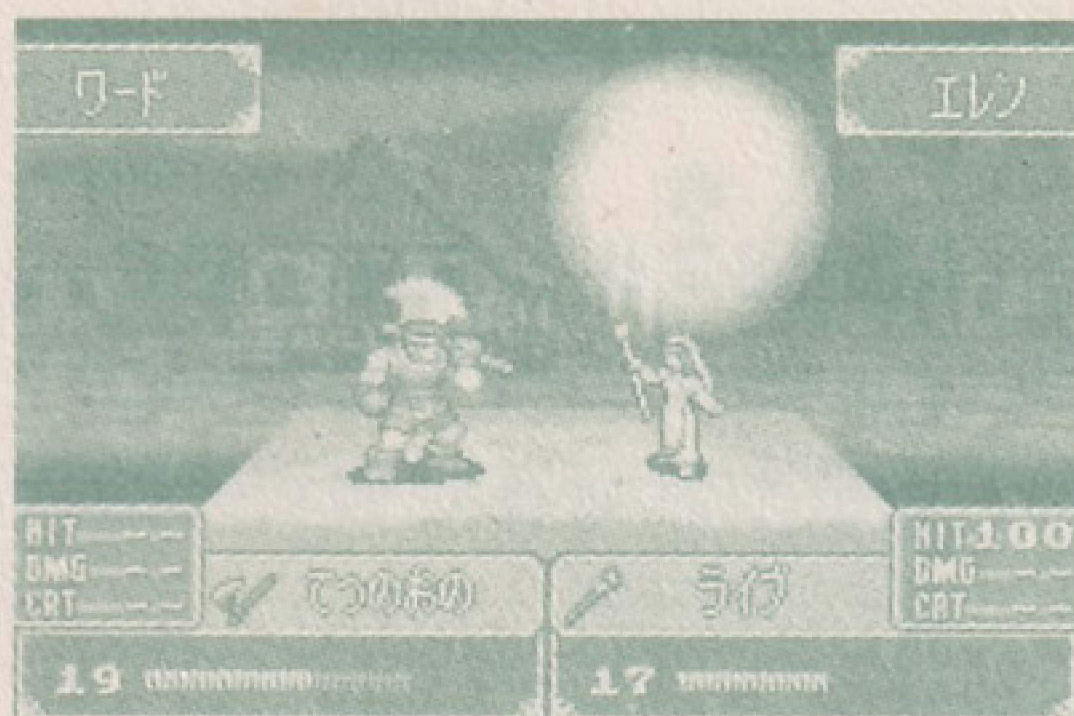
第12章　真实の敌



开始时我军会分为两小队，左边部队要经过一条窄道，但窄道都有弓箭手和魔道士把守，应该先由古尼尔隔墙消灭他们然后便可安全通过。右边部队就破坏旁边的墙壁，进内消灭那些弓箭手、暗魔道士和僧侣，确保左边部队不会被间接攻击。

两小队在左上方BOSS房间前会合，该处有一个叫尼尔（レイ）的暗魔道士（シャーマン），派露华（ルゥ）与尼尔会话可令他加入。第7会合敌军行动时，盗贼姬丝（キャス）在右上方出现，先前在第6、8章时罗尔曾与姬丝会话，现在再用罗尔与姬丝会话，姬丝就会加入我军。

今次的BOSS是龙族人，会使用火龙石变成龙的形态作战，拥有很高攻击力、防守力和命中率，不过只要用ドラゴンキラー这把剑对付他，就可以对BOSS造成严重伤害。



第13章　救出作战

地图内有两条桥可通往右边的陆地，经过上方的桥会比较安全，但前往上方大桥的时候，要注意地图左上角会出现敌增援。

第3会合时，米妮迪（ミレディ）会飞到罗尔旁边会话，随即加入我军，她是个龙骑士（ドラゴンナイト）。过桥后可到右上方的店铺购买物品，可买到不少强力武器。这里还设有斗技场，趁此机会育成古尼尔（クレイン）和艾奇多拿（エキドナ），籍此增加我军的主力角色。

访问左上方的村可获得ボディリング，访问右下方的村可获得アルの剑。

第14章　理想乡

开始时加入了谢莉亚（セシリア）和苏菲亚（ソフィーヤ），她们都是魔法系角色，谢莉亚平均能力高，还可使用高级的理系魔法，应在有斗技场的时候育成她；相反，苏菲亚的战斗力弱，想育成一个暗魔道士的话，尼尔（レイ）会是更好的选择。

这章与第9章一样设有视界限制，先使用火把（たいまつ）确认敌人位置，再部署下一步的行动，建议经上方绕道前往右上方的小村庄，注意在特定位置隐藏着宝物。

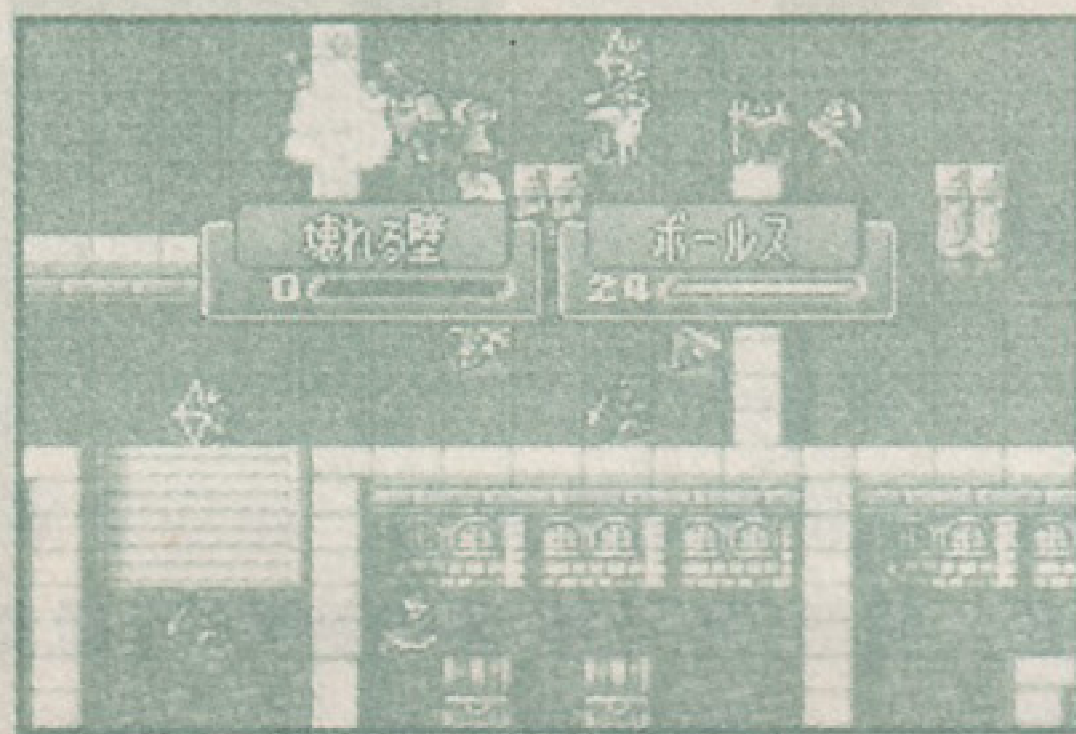
今次的BOSS拉迪（ランディ）绝对非同小可，除了他本身能力强，还持有光之剑（ひかりの剑），光之剑会因应攻击距离影响攻击属性，攻击1格距离是武器属性，2格距离是魔法属性。建议莉莉娜（リリーナ）在2格距离，使用エルファイアー对付他。

第14章外传　业火の理

这关的地形与别不同，道路会随机出现变化，道路可能会突然消失，变成“湖”地形，除了海贼、狂战士和飞行部队外，其他职业的部队都不可在湖地形移动，因此应派可在湖移动的部队出击。

BOSS奥祖（オーツ）装备了サンダーストーム，站在BOSS前的贤者都有此武器，它可以攻击3～10个距离，不过最多只可使用五次。建议派天马骑士尽早消灭她们，令地面部队可安全行动，纵使地形产生变化也不会有大影响。注意有很多海贼都装备着毒之斧（どくのおの），被击中会陷入中毒状态（经过一定会合后自动回复），每会合扣去一定HP值，必须多加小心防范。

第15章　龙の娘



开始时加入伊古利尼（イグレーヌ）他是个突击手（スナイパー），但能力远不及古尼尔。地图左上方有一对敌骑兵队，其中一人是巴斯巴路（パーシパル），应尽早派娜娜姆（ララム）与他会话，巴斯巴路便会加入，其他的骑兵也随即变成NPC，协助我军对付敌人。

第3回合敌军行动时，加力特（ガレット）在地图右上方出现可用莉莉娜（リリーナ）会话令他加入，加力特拥有高攻击力和必杀机率，而且能够在海上移动，只要在斗技场锻炼一下，将会成为可靠的同伴。

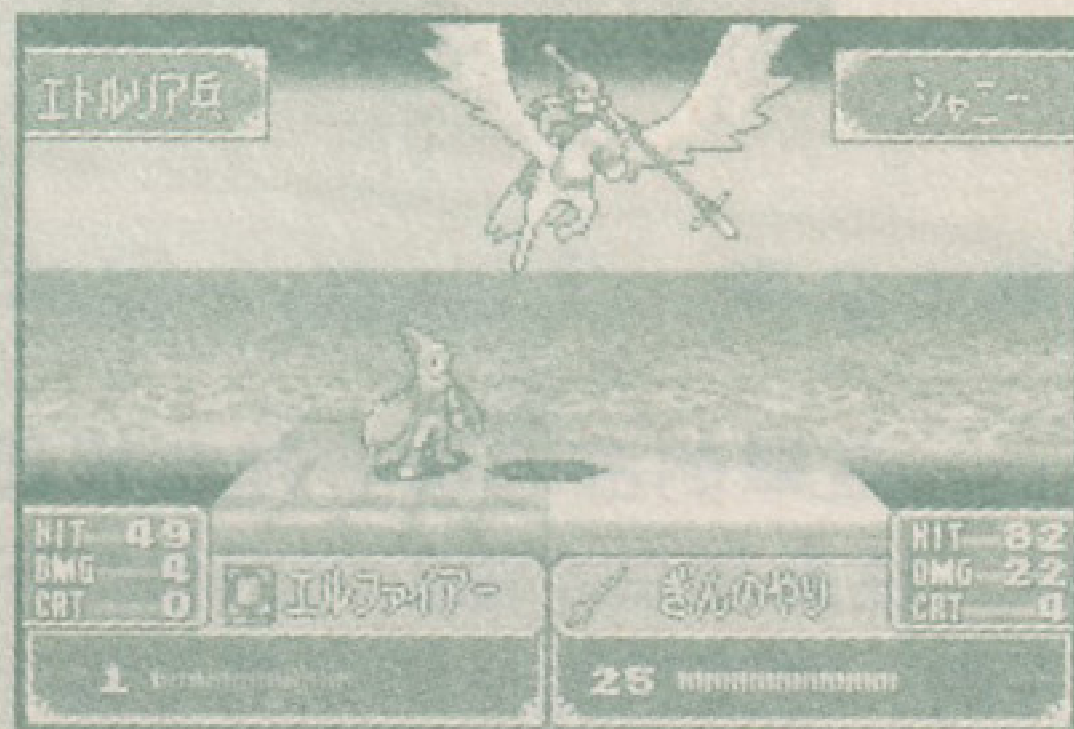
访问右方的村可获得ハマーン，访问左方的村可获得ディヴァイン。

第16章　王都夺还

开始时我军分两小队布置，两小队距离并不是太远。建议全军集中从右方的小入口进入，先由古尼尔用长弓消灭入口的魔道士，进城后会遭遇魔道士尤奥（ヒユウ），派罗尔与尤奥会话出现选择，选是（はい）给尤奥10000G，尤奥便立即加入我军（有钱使得鬼推磨……）。

接着会遇到达古拉斯（ダグラス），他比起一般BOSS更强，但不能够攻击2格距离派弓箭手和魔法师可轻易解决他。第2回合时地图左上角出现一个龙骑士，叫祖伊斯（ツァイス），破坏墙壁派米妮迪（ミレディ）与他会话，祖伊斯就会加入我军。

第17章　司祭の教え



这关设有三格视界限制，首先要使用火把（たいまつ）确认敌人位置。上下两条路都可通往右下方城地，上面的路是森林地带，埋伏了魔道士和贤者，还有一座箭台在后方；下面的路会比较安全，敌人以骑士和猎人为主，最重要地形畅通无阻，而且在左下方有斗技场、店铺等设施，武器店更有售银之剑（ぎんの剑）、银之枪（ぎんのやり）、银之斧（ぎんのおの）和银之弓（ぎんの弓）。

BOSS亚鲁卡多（アルカルド）是个圣骑士（パラディン），基本装备着银之枪，建议在距离他两格的地方用魔法攻击，例如派莉莉娜（リリーナ）用エルファイアー，谢莉亚（セシリア）用エイルカリバー。

访问左下角的村可获得ティーナの杖，访问右上角的村可获得イクリプス。

第18章　サカの定

这关的敌人是多半是游牧民和游牧骑兵，他们拥有很高机动力，能够迅速包围敌人。我军在地图左上方开始，刚好与敌人隔开一条河，敌人只能够经两条桥过河。为了避免受到游牧部队包围，玩者应该派部队驻守在桥头，待敌军冲过来桥头时，把他们逐一击破。

当消灭了大部分敌人，便可过桥冲入平原，向BOSS的营幕进发，注意BOSS周围的营幕会不断出现敌增援。BOSS姆基（モンケ）是个强横的游牧骑兵，持有勇者之弓（ゆうしゃの弓）和勇者之剑（ゆうしゃの剑），无论1～2格距离的攻击都级具威力。笔者建议用杰斯（ギース）配合他的勇者之斧（ゆうしゃのおの）与BOSS交战。也可以去武器店购买キルソード、キラーランス、キラーアクス等高必杀机率的武器，利用一击必杀消灭这BOSS。

第19章　ブルガルの攻防

这章的敌人也多是游牧部队。注意敌军城墙的大门是打不开的，连天马骑士和龙骑士都飞不过城墙，必须破坏左上方或右上方有裂缝的城墙位置，并从这个缺口进入城内。



首先消灭包围着我军的游牧民，然后集中攻往左上或右上其中一方，消灭龙骑部队并破坏墙壁。进城后把守着一些窄位，防止大量敌人一次涌过来，就像第18章守在桥头的战术。第13回合时，地图最下方出现少量游牧民的敌增援，同时会打开了城的大门，只要我军尽快歼灭城内的敌人，然后面对游牧民就没什么威胁了。

第２０章　灰色の狼

这关也设有视界限制，入口由战士和蛮族（ウォーリア）把守着，先派剑士尽快消灭他们。第3回合时，达恩（ダヤン）以NPC身份在入口出现，罗尔与他会话便可令他加入。

部队应该向左上方进发，务求以最快速度用盗贼打开上方的门，全军杀入BOSS房间，还有就是右下方（我军去不到的位置）有一个贤者持有バサーク，他会令我方陷入混乱状态，不分敌我地胡乱攻击。由于会有贤者和箭台不断在远距离攻击，因此要同HP高的角色“救出”HP低的角色，护送他们前往BOSS房间。

BOSS洛亚祖（ロアーツ）能力平均，是个万能型将军（ジェネラル），对付他最好的方法是围攻，派花（ファ）使用神龙石双龙攻击也是个好方法。同时要派一人塞主房间内的楼梯，否则那里便会出现敌增援。

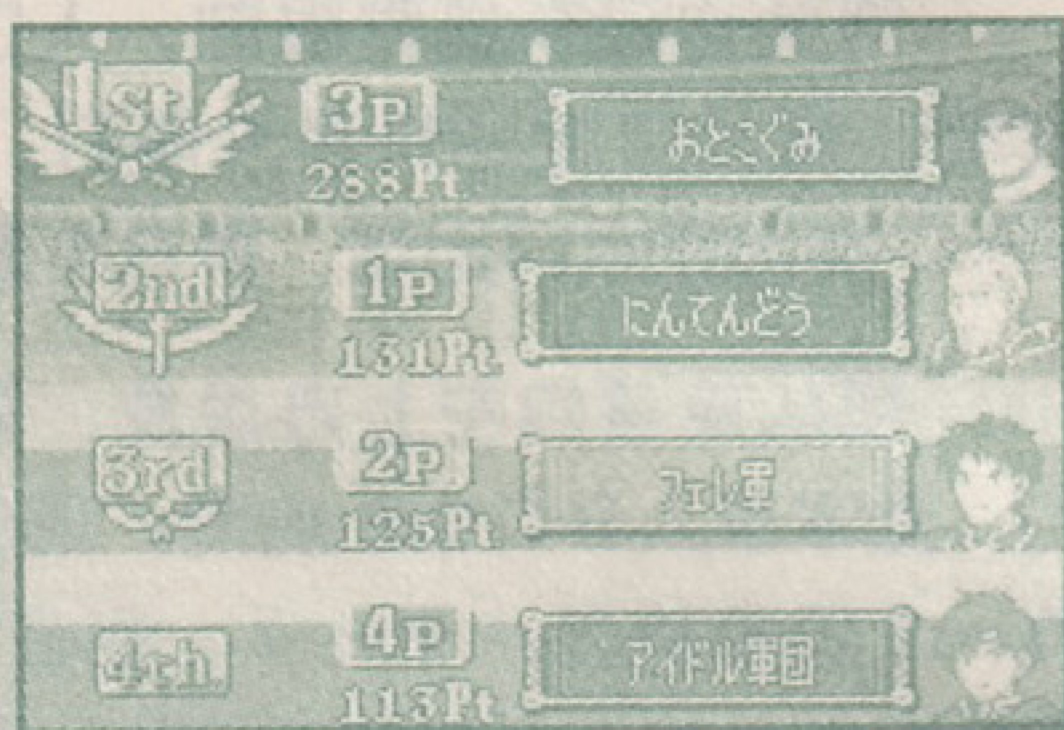
第２１章　封印の剑

这关会有大量龙骑士的敌增援出现，是笔者认为最难打的一章。首先进入店铺购入足够武器，并全军驻守在左上角一带，等待敌人过来逐一击破，注意右上方和左下方的龙骑士团不会主动攻过来，因此玩家不妨慢慢布阵对付他们。第16回合开始，连续几回合都会在右上方和左下方出现敌增援，必需及早加以防范。

第30回合时，右下方神殿会出现三个暗神官（ドルイド）敌增援。再经过一段时间，基尔路（ゲイル）会连几个龙骑士出现，这是可使用米妮迪（ミレディ）和祖伊斯（ツァイス）与他会话，会话后就不会攻击我们。

BOSS玛杜古（マードック）是个将军（ジェネラル），对付他仍是采用围攻战术。BOSS持有トマホーク和骑士の纹章，建议先用盗贼盗取骑士の纹章，然后才把他击倒。

第21章外传　默示の间



神殿内设有10格视界限制，我军要前往正上方的房间，但我军与房间之间有河流和墙壁，地上部队需要经过左或右其中一方绕道前往房间，建议出击一些海贼、狂战士和飞行部队，因为他们可越过河流，率先消灭河后面的敌人，为地上部队开路。

先使用火把（たいまつ）确认敌军位置，在进攻时应派主力角色行头，因为神殿内的敌人都持有强力武器，深处的勇者更装备着勇者之剑（ゆうしゃの剑），应在距离两格的地方攻击他。注意地图上有六个宝箱，但其中三个埋藏了敌人，左上角、右上角和中央偏左的宝箱都是敌人，因此千万不要打开它们。

BOSS彼尼斯（ペレス）拥有强大魔力，本身回避力很高，他的武器リザィア会吸收对手HP，应派几个命中率、回避力、攻击力兼备的角色围攻他，只要避开BOSS的攻击，BOSS就不能回复HP。过关后取得武器“封印の剑”，同时罗尔专职为MASTER LORD（マスターロード）。

第22章　见果てぬ梦

这是游戏的最终章，我军会分两小队配置在左右下方。注意地图中央有一个暗神官（ドルイド）会使用バサーク，令我方部队陷入混乱状态。一旦陷入混乱就会很麻烦，因此在出击时应配置一个持有サンダーストーム的魔法师在右方小队，一开始立即用サンダーストーム把暗神官消灭，然后就可以安心进攻。

地图左上角和右上角各有一个勇者，他们驻守在一个红色地板上，玩者需要消灭那两个勇者，并派两人站在红色地板上，然后把主

角罗尔移到中央大房间的门前，门就会打开，BOSS 谢菲露（ゼフィール）就在房间内的玉座。

谢菲露的HP 高达70 点，全体能力都很高，使用罗尔＋封印の剑是对付他的最好的办法，若罗尔的能力不足够，应把各种可增加能力的道具交给罗尔并使用。打倒谢菲露之后，制压玉座便爆机，迎接ENDING 画面。

隐藏模式

看完爆机画面后进入SAVE画面,这是会储存到一个“EPILOGUE（エピローヴ）”的记忆。回到标题画面，选择“EXTRA（エクストラ）”后会多了“TRIAL MAP（トライアルマップ）”和“SOUND ROOM（サウンドルーム）”两个模式选择。

TRIAL MAP（トライアルマップ）

顺序选择“EXTRA（エクストラ）”→“EPILOGUE（エピローヴ）”的记录，会进入“TRIAL MAP”模式，这模式有“必杀の谷”和“豪雨の岛”两个地图选择，供玩者作为练习战术之用。这两个地图的难度极高，例如“必杀の谷”全部敌人都拥有很高必杀机率，被他们一击必杀的可能性很高。

SOUND ROOM（サウンドルーム）

看见“SOUND ROOM（サウンドルーム）”就知道是个音乐测试模式吧！模式收录了游戏中的背景音乐，全部共有六十四首，播放音乐时会有配合给音乐的插图出现，笔者最喜欢就是第一首ファイアーエムブレム・メインテーマ，它在超任的FIRE EMBLEM已经是主体曲。



武装飞鸟2

传说，在太古时代曾有一种名为“万能药”的宝物，要想获得此宝物，就一定要先得到“太阳のかけら”、“星のささやき”、“月のしずく”这三种秘药，并把它们交到居住在地下神殿的药神手里。

故事中出于各种烦恼的主人公为寻找传说中的万能药，在世界各地进行着冒险。当然，在收集秘药的还有其他人，途中空贼团会尽千方百计阻拦主人公。

到底谁能比空贼团更先收集齐三种秘药，并得到万能药呢？

可爱的魔法使

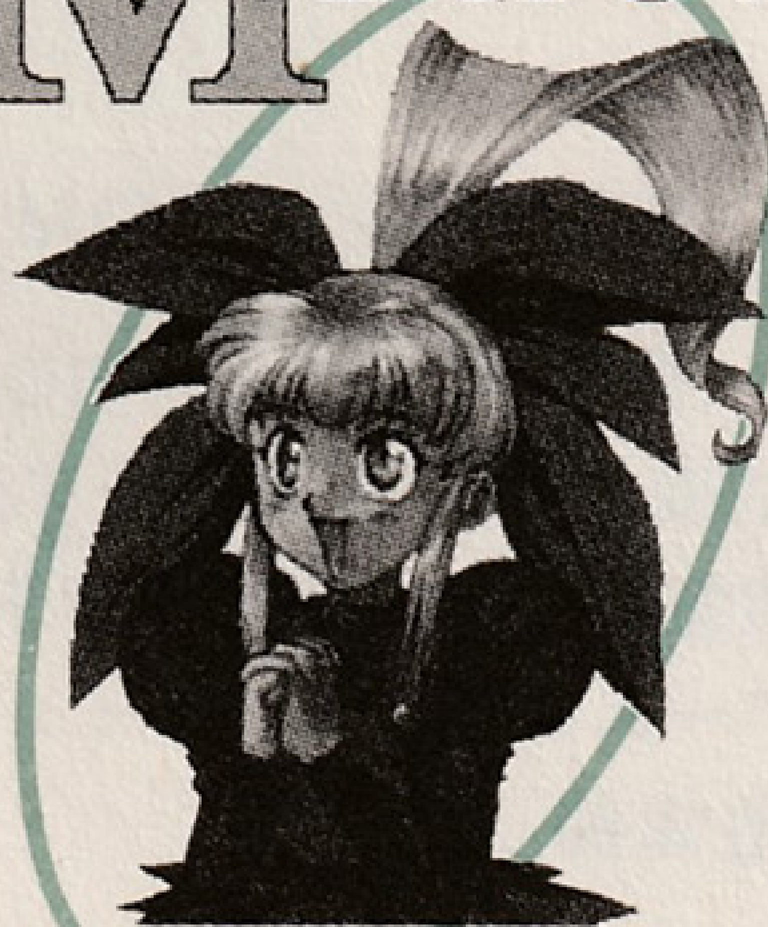
MARION

年龄：9

出生地：英国

飞行方法：利用魔法扫帚飞行

MARION



因魔镜的力量而变得每年年轻一岁的调皮魔法少女，虽然只能上小学了，但为了能解开魔镜的效果之谜而与魔法兔子共同展开寻找传说中的万能药的旅程。





飞翔的优等生

TAVIA

年龄：9

出生地：德国

飞行方法：背后的火箭喷射器

Tavia







与身为天才科学家的叔叔一同移居至英国的少女，成绩优良，性格温柔，可惜身体非常虚弱。现在她正在为纠正同班的坏同学MARION而努力着。



孤高的吸血鬼

ALUCARD

年龄：300

出生地：罗马尼亚

飞行方法：变为蝙蝠飞行

Alucard







通过多年的修行，克服了吸血鬼的种种缺点，而且具备了在白天活动的人类能力。为克服最后的缺点而旅行寻找究极宝物万能药，他也是唯一外表英俊的人物。



褐色的胖子

HEI-COB

年龄：18

出生：阿拉伯

飞行方法：魔毯

Hei-Cob



因褐色的皮肤而引人注目的富商，因为非常富有，所有几乎可以得到一切想要的东西。身材肥胖，却狂热地爱好收集物品。此次，他为寻求究极宝物万能药而乘坐家中秘宝飞毯外出旅行，虽然前途凶险，但他相信自己一定能够得偿所愿。

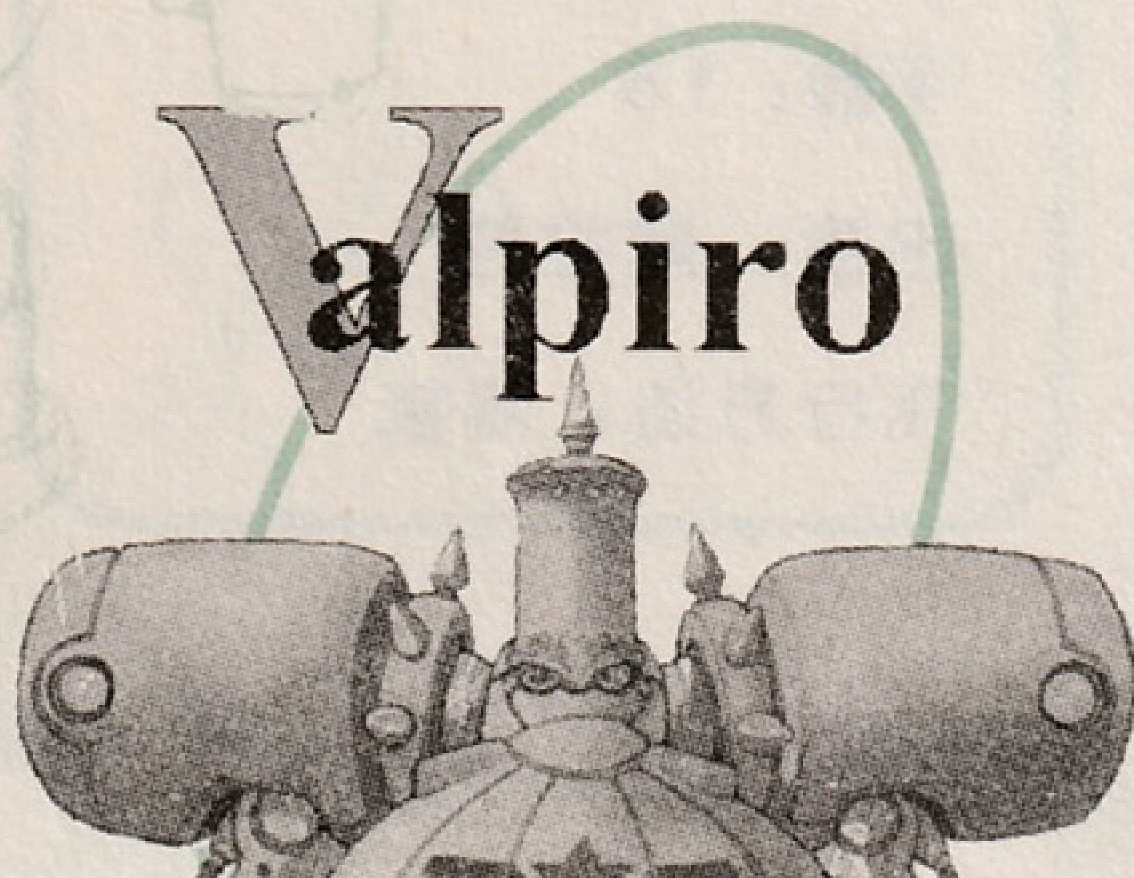
军用机器人

BARUPIRO

年龄：？？

出生地：俄罗斯

飞行方法：本身火箭推进



按照自律思考型飞行武器的设计图制作而成的机器人模型，还拥有原设计图所没有的步行脚，现在作为俄军主战武器正处于试验阶段，不久将投入到实战中。

勇猛的武士

AINE

年龄：32

出生地：日本

飞行方法：飞行坐垫

这回的隐藏人物。虽然是白人，却打扮成日本武者的样子。他在乘坐家中发现的“飞行坐垫”漫游世界时，意外地被卷入事件之中。他拥有众多强力技，是最有希望得到万能药的人物之一。

模拟器乱弹点评

模拟器乱弹点评
模拟器乱弹点评

呵呵这个栏目的主要目的是点评一下最新模拟器的运行效果和相关软件的介绍，配合图片和文字说明介绍相关的信息，老鸟们也许会看得不耐烦不过总不能每篇文章都是1万多字的技术介绍吧：)，来大家放松心情我们开始啦。

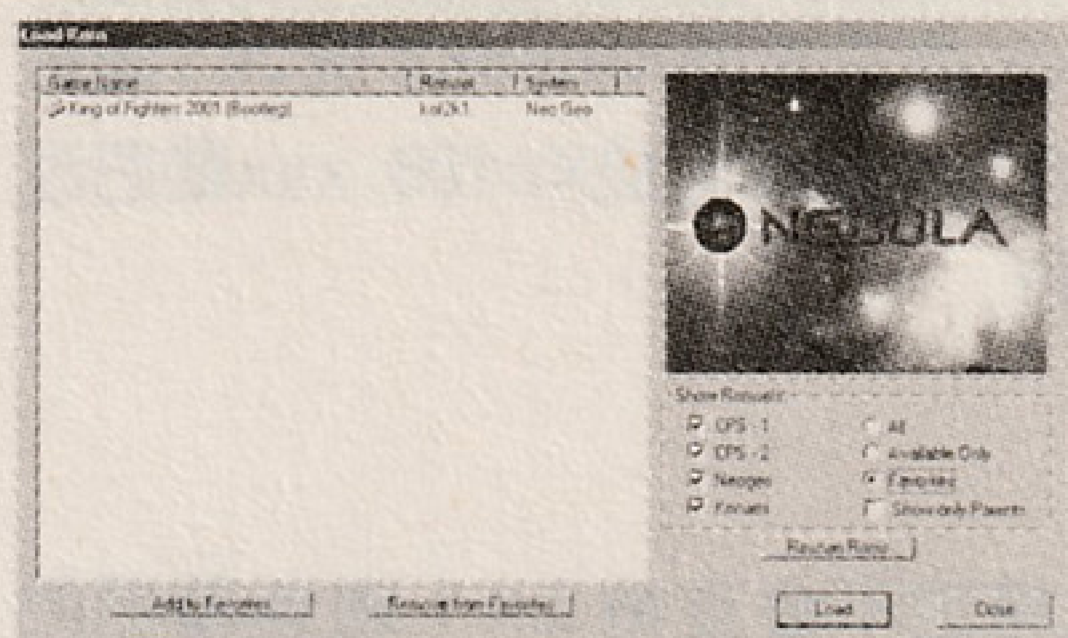
这个月有什么大事情发生？那当然是Kof2k1的Rom被放出啦，而且D版Disk早已经卖到满街都是啦。我不在这里讨论什么，Rom出来啦相信大家总会试试吧，那么现在究竟有多少个模拟器能支持Kof2k以及它们的模拟效果是否十分完美呢？

Neoragex0.6b：老牌Neogeo模拟器不用多说啦大家一直很喜欢它，可惜到2002年还没出过新版，但是Kof2k1完全难不到它，听说最早Dump出来的人就是用这个东西玩，后来改版Mame也可以哦。（图1）Neoragex0.6能直接识别到Kof2k1的Rom，原因很简单这次泄露的Rom是从没有加密的盗版Kof基板上Dump出来的，而且最重要是它的s1 Rom是128k不会发生像2k那样的图像与文字错误，Neoragex运行速度非常快，可以说是速度最快的Neogeo模拟器啦，对主机配置要求也低，用它来出连续技非常爽。不过此Kof2k1的图像在Neoragex上似乎粗糙了点，胜利后人物身上可以看到明显的锯齿，它也只能用16bit色运行色彩在显示器上不太好，色块太明显啦。声音效果一般有时候能听到杂音，最可怕的是有时候人物的动作会突然变快连声音速度也加快，不太正常哦，看来想更好地玩2k1还是试



（图1）

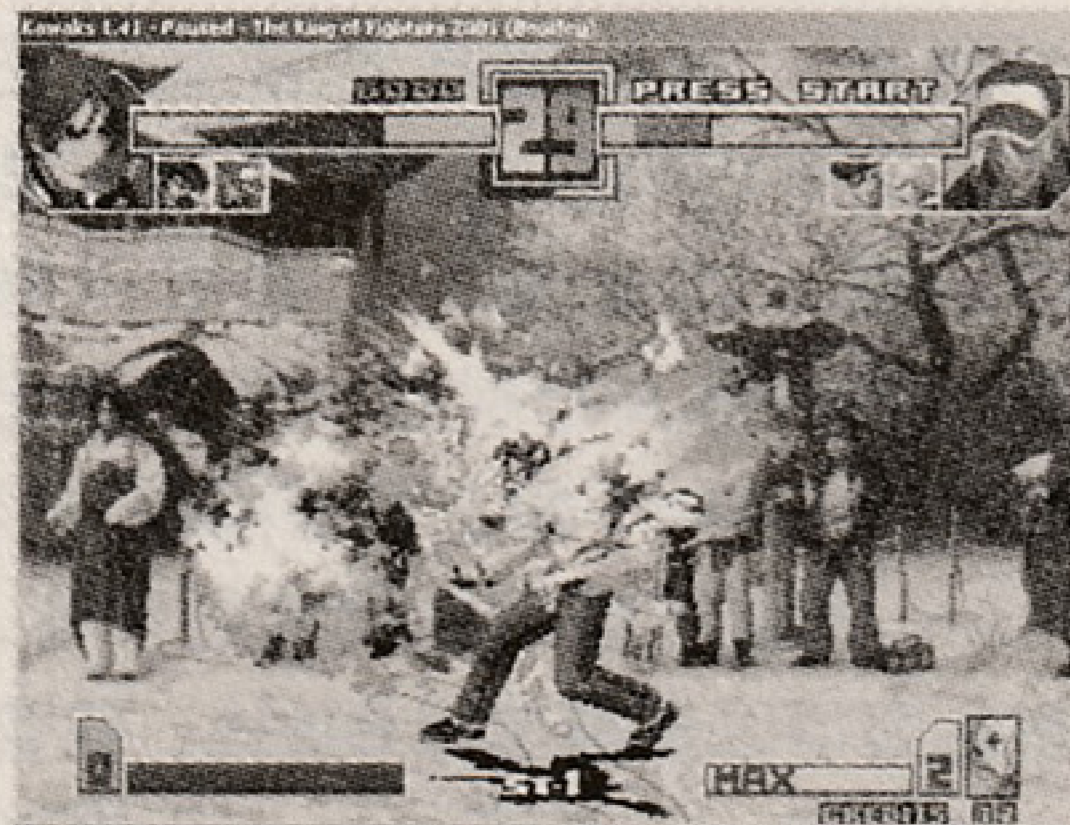
试下面的几个模拟器吧。



（图 2 ）

Nebula：作者明确表示暂时不会在Nebula中加入对Kof2k1的支持，不过由于Nebula本身提供了开放接口来支持新游戏，只要有人为它写一个Data文件那么就能在Nebula下运行啦。事实上已经有人做好了，大家只需要把一个专门对应Kof2k1的NEO_KOF2K1.dat文件放入Nebula的ROMDATA目录，再把2k1的Rom改名成kof2k1.zip，运行Nebula后就可以Load 2k1玩啦。（图2）Kof2k1支持后显示为King of Fighters 2001 (bootleg)。Nebula的效果就好多啦，开启2xSAI Super Eagle显示模式后图像明显平滑了许多，大部分锯齿都消失啦，而且可以使用32bit色显示色彩自然鲜明很多，背景也看上去平滑很多，声音效果比起Neoragex的更加有震撼力。Nebula还能使用独特的透明过滤功能，只要把对应的bld文件放在Config目录下进入游戏就会出现透明效果，片头部分看起来比较新鲜，人物的出招也带有透明效果比如超必杀看起来更加"养眼"，配置高的人好好享受一下吧：）。

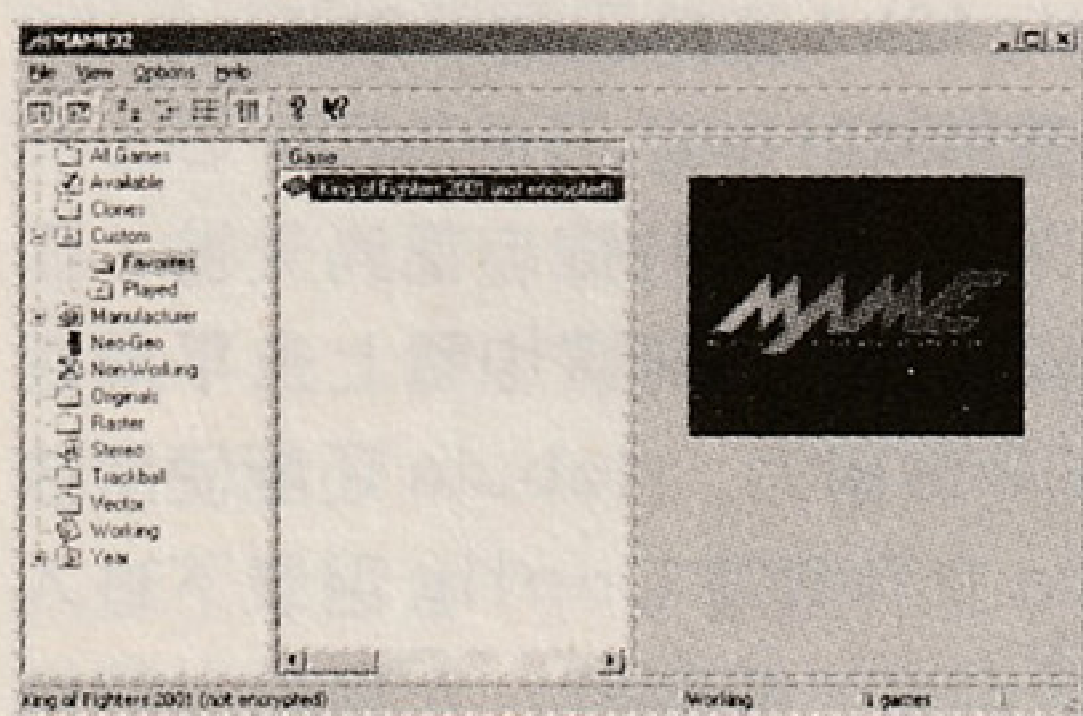
Winkawaks：kawaks暂时还未出新版，不过相信作者也不会支持2k1的，kawaks可不同Nebula它没提供开放接口，所以要玩只有一个办法就是Hack，来看看这个吧（图3）这就是kawaks的Hack版似乎是用1.41b版hack的而不是最新的1.42。kawaks的表现也是十分出色，



（图 3 ）

它的速度比Nebula要快许多图像也比Neoragex的顺眼。加上支持网络对战很多人都喜欢它，其次就是出色的热键组合令到菜鸟也能打败高手，哈哈爽！另外如果你没hack版又想用kawaks玩2k1怎么办？只要找1.41版再把Kof2k1.zip中的文件重命名成Kof98.xxx最后改成Kof98.zip用Kawaks就能直接运行。

Mame：官方版的Mame就肯定不会支持2k1啦连著名的Ezmame作者都没在Ezmame中加入对2k1的支持。那么能用mame玩吗？答案是肯定的，现在网上有个经过修改的Mame32可以支持2k1，只要把Rom改名成Kof2001n.zip就能直接读取啦。(图4) Mame显示名字为King of Fighters 2001 (not encrypted)。Mame最大的特点就是其显示方式酷似街机，虽然图像看上去不怎么样但速度声音都还可以，想体现一下街机的效果就试试Mame吧。

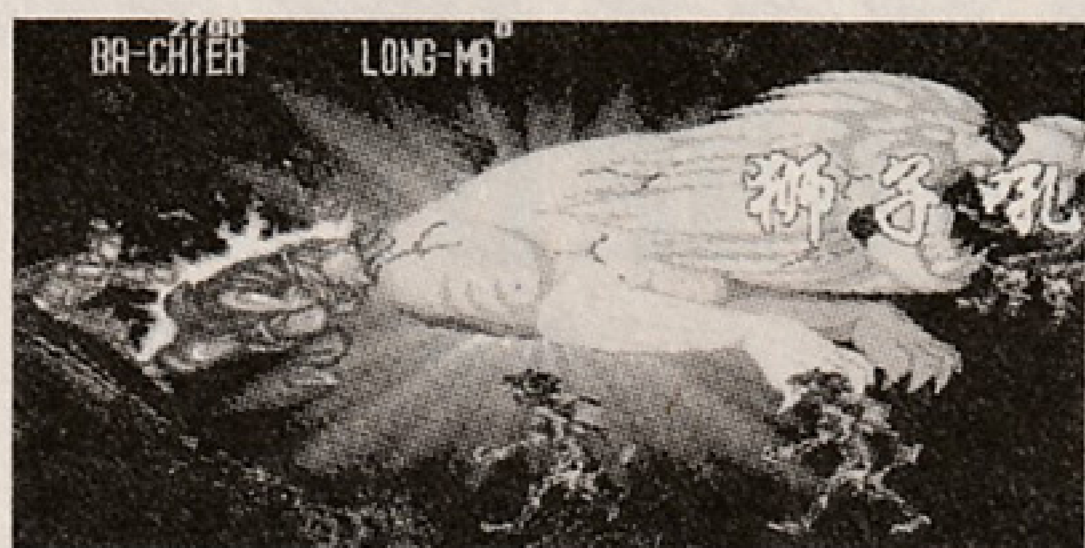


（图4）

2k1模拟效果总结：图像有小错误，某些地方声音会不正常。另外家用模式似乎并没有制作完成，字体基本上是看不到的，后来有人分别放出经过修正的m1 rom用于修正声音问题，P1 Rom调整了家用机模式的字体，有的还可以直接选择Boss、改变人物颜色……反正2k1一出来就什么乱七八糟的东西都有呵呵。



（图5）



（图 6 ）

另外值得高兴的是IGS的几个游戏被模拟啦，感谢Billyjr和Nebula的作者们共同努力。虽然支持了ＰＧＭ系统，但是目前Nebula2.12能玩到的只有一个游戏－－Oriental Legend（西游记），原因是ＰＧＭ游戏的保护芯片并不完全相同。另外目前也不支持声音！要玩西游记必需有PGM系统的Bios文件pgmbios，把它放到Nebula的Roms目录下就可以啦，注意以前网上下载过的Rom是错误的，需要重新下载正确的版本才能运行。（图５、６）另外已经支持的三国战记已经有Rom，但Rom是Bad Dump所以运行不了，不过问题已经得到解决啦看图。（图７、８）据称接下来的Mame新版也将支持它们哦。哈哈大家又能玩到新游戏幸福呀！

最后听说MS4，某人已经搞出来啦，不过不提供免费下载要注册并给200新台币才行，如果大家不急那就多等等吧呵呵。


（图 6 ）



（图 7 ）

汉化游戏的商业价值

作者：OEZ

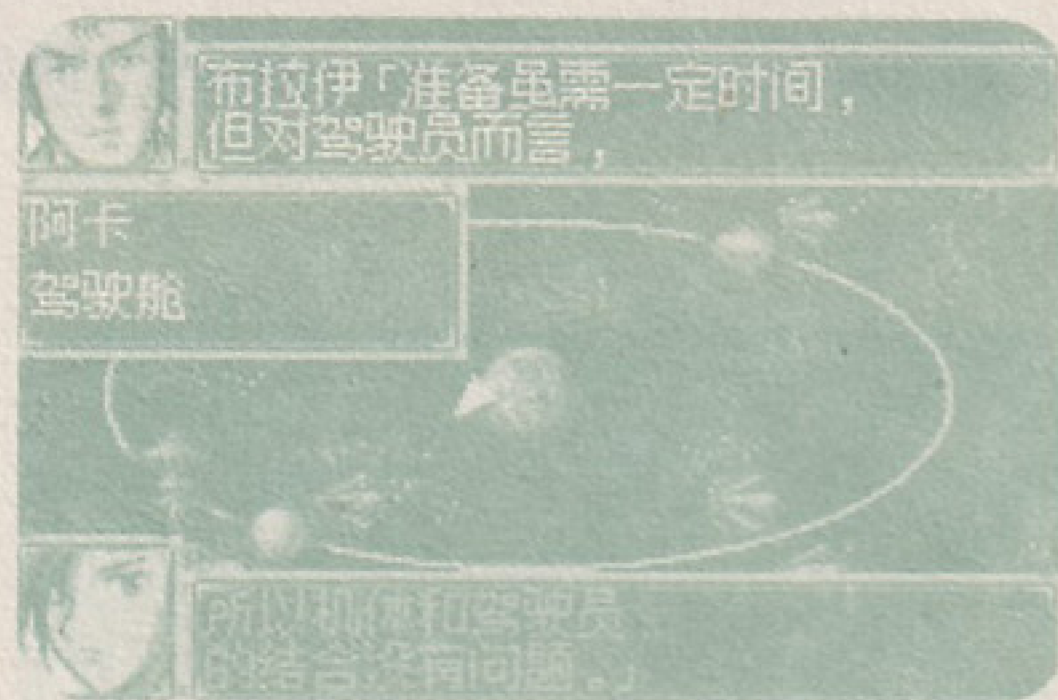
众所周知，随着游戏业蓬勃发展的今天，游戏产业化已经渗透到了各个领域，不论是在商业、科技、或是其他新兴行业，游戏，已经和我们的生活息息相关，密不可分了。然而，尴尬的是，我国游戏业的发展却一直处在一种停滞不前的形式。国外的游戏业能如此发展迅速，全赖于受到当地政府的大力支持与提倡，相形之下，我国就逊色得多了。国外的游戏产业发展迅速，这期间就曾踊跃出众多经典游戏。比如最终幻想、圣剑传说、时空之轮、异度装甲等RPG 游戏或是其他类型的大作。可是，这些好游戏有几个是带有中文版的呢？……寥寥无几！既然我们做不出这么好的游戏，难道翻译还不行吗。不出中文版，我们可以自己改成中文，不给改，我们就玩破解，还有什么能难得了我们呢。呵呵，这不，就有了今天的游戏汉化版。



大家都知道，未经过作者或是厂商允许，擅自更改源程序，都是属于侵犯知识产权的一种行为。有时候我们购买的游戏或是国外软件带有中文版，那是因为国内有代理公司，取得了游戏代理权、翻译权及产品的销售权，这才使得中文版变成合法化商品，也就可以算是正版了。然而，这些做代理的公司，说到底也就是为了赚钱，那些过时、不流行的游戏，就算再怎么经典都好，都不会去开发中文版的。这样，在这种特殊的情况下，一批热爱游戏、精通编程语言、熟悉E 文的高手们站了出来……。汉化一个游戏，单凭满腔的热情是远远不够的，其中的难度和工作份量都远超出了我们的想象，这种无偿的劳动，也许只有他们才能体会到汉化过程中的那份快乐与自豪。也许你会问，“为什么不将这种汉化事业发展成为商业化呢？那不是更

能推广汉化事业吗？”的确，如果汉化事业能发展成商业化，确实能够促进汉化事业的发展，也能够促使更多的人才加入到这个行列里来，但是！梦想终究与现实是有距离的，与其说是个梦想，还不如说是个奢侈的妄想。前面已经提到过了：未经过作者或是厂商允许，擅自更改源程序，都是属于侵犯知识产权的一种行为。而我们国内的绝大部分汉化工作者都是属于这种凭借着自己过人的技术和丰富的知识来修改别人作品的“违法者”（当然，也有一部分人是在公司做专门的游戏汉化工作，这种人就另当别论了）。即然做的已经是违法的事情了，那么，要将这种违法的事情发展成商业化，就更遥不可及了。或许有些人会担心无报酬、全凭兴趣和热情支持的汉化还能维持多久？很明确的说，只要汉化事业还没发展成商业化，这种无偿的汉化工作将会一直延续下去。不为什么，只因我们身在中国。

令人愤慨的是，做汉化的人毫无报酬，可汉化出来的游戏却被盗版商拿去COPY，拿去赚钱，从某种意义上来讲，这给了汉化人不小的压力。看着盗版商拿着自己辛苦汉化的作品去赚钱，而自己却沾不上一点边，心理能平衡吗。感情上讲，这就有点像是黑吃黑了，或许，这就是做汉化的宿命吧……现在国内专职做游戏汉化的人并不是很多，就我分析了一下，目前在国内做汉化游戏的，除了那些领着薪水汉化的人以外，其余的，都是些分布在各地的游戏汉化爱好者，能让这些人聚集在一块的，就只有依靠网络了。狼组就是最典型的例子。但是，这些汉化小组终究也只是建立在业余爱好的基础上罢了，能维持多久，还是个未知数，这免不了会让人产生质疑，汉化游戏还能发展得起来吗？下面有段文章是关于Linux中文化发展方向的讨论，感觉和我们现在国内的游戏汉化处境很相象，在此引用一下。希望能得到个借鉴，引发大家的共鸣：



"要将Linux 中文化，朝着标准走才是长远之计。"各位如果有见过近代商业版的Unix 就会晓得，它们'中文化'之彻底，令人惊叹，诸如中文菜单、中文信息......您能想像得到，或说只能在 Win95/98/NT OS/2......等上头才见得到的中文环境，它们都有。然而，它们的中文并不是像Linux 上常见到的那样，由一堆程序七拼八凑出来的，它们全部都是遵循一个标准：I18N。

因此，"中文化"的工作，并不是那么简单地说"因为Linux是免费、没有人付钱给程序设计师，所以做不好"，或者说"我们中国人不团结，大家不肯合作发展程序"，或者说"Linux是服务器用的，不适合做中文"......等等。Linux 可以发展中文，而且有很多人正努力地在工作，但是更重要的是，我们还得配合国外（或说软件的原设计者）的脚步。前面说过，我们要有完整本地支持的函数库，这一切才有希望，我们也需要我们常用的软件(如Netscape、WindowManager，甚至Database、Office.....)的设计者觉悟到，真正的标准是I18N，是本地化，是 XIM，我们才能跟进，将中文化的部分加进去。更重要的一点，我们自己的程序设计师在写软件的时候，是不是也能遵循I18N 、本地化、XIM 的原则?

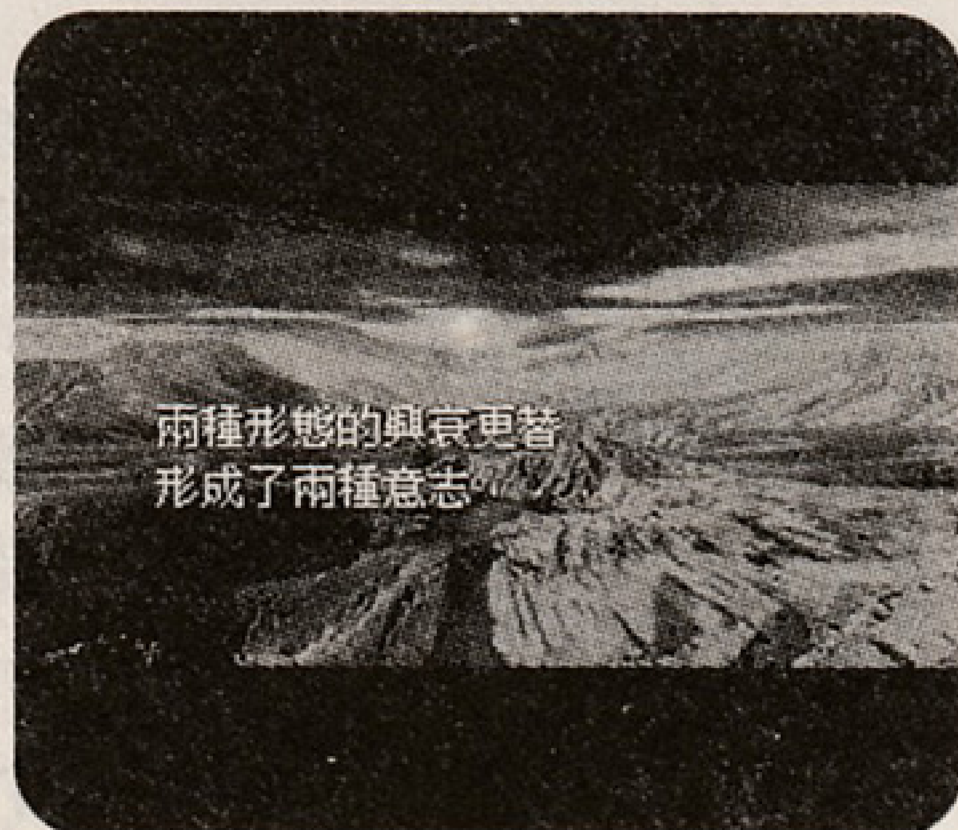
中文化，需要一个标准，而我们希望这个标准，是世界通过的，而不是我们自己七拼八凑出来的。否则的话，我们永远都要自己玩自己，永远都会事半功倍，永远都会有人抱怨"为什么Linux 的中文支持比不上Win95？"了。



现在，你该明白为什么中文版之类的软件和游戏这么难发展起来了吧，其实，别的国家和我们也有着类似的尴尬，如韩国、法国、德国、只要没能和英文或日文（没办法，谁让人家小日本是

游戏生产国）扯上关系的，都很难实现统一化的语言版本。所以，大力提倡学习E文也是有不得已的理由的，被人牵着鼻子走，也就只能这样了。话虽然是这么说，但转换语言版本的工作还是有人做的。有时候想想连我都觉得很浪费，同样一个游戏，就因为语言的问题，不得不衍生出各种不同语言的版本，这其中消耗的人力物力，实在是无法估算，唉～～全球统一语言的真正时代，何时才能到来啊～～不知道再过一千年后会否实现呢？：）

感慨了些许……其实，要想真正的将我国的汉化游戏发展成商业化，也不是没有可能，只是碍于目前的国情，和一些微妙的国际关系，一直没法得以实现，要想成为商业化，就要走正道：和国外游戏产商交涉，购买游戏代理权、翻译权。唯有如此，才能从根本上实现其商业化性质，可是，目前我们国内有哪些公司做得到这点呢？几乎没有！与其说没有，或许应该说是不敢才对。像我们现在国内盗版还这么猖獗的时候，哪有几个公司敢断然花大笔资金购买游戏代理权，来做汉化、出正版呢，万一亏了，可就难翻身了。再且，如果要汉化一个游戏就要做那么多复杂的事情，那样，我们永远也不会玩到众多的汉化游戏。所以呢，与其靠这条路来走正道，还不如寄托于我们国家能成立个什么特别部门，和日本或其他游戏产国达成协议：只有是该国出的游戏，我们都能无条件的取得代理权和翻译权，且受国家法律保护。个人的汉化作品可投给这个特别部门，通过之后能得到汉化应得的报酬。呵呵，如果真能这样，那该多好啊～可惜，我在做梦...



汉化事业，还有一段很长的路要走……或许真有那么一天，汉化事业走上了商业化道路，到时候，又会是另一种说法了……

小议模拟器开发难度的判定

模拟器开发是件很困难的事情，这谁都知道，但它究竟难在什么地方呢？很多模拟器爱好者都将难度简单的定义为硬件机能的差距，真是这样吗？

对于模拟器比较了解的朋友一定会知道Virtual Game Boy这个名字。VGB由C语言编写，对PC的配置要求是486DX33，MS-DOS，VGA兼容显示卡以及SB兼容声卡，想要运行的效果更好些，你就必须有486DX66以上的机器。在95年的时候，这样一套“多媒体”PC是相当流行的配置，然而被模拟的GameBoy则只是一台6年前发售的使用4Hz主频的Z80，8K内存的掌机而已。

或许VGB所处的时代（模拟器时代）太远古了些，作者的模拟器开发经验太少了，所编写的软件的执行效率不高。那么我们来看看商业质量的模拟器。



Connectix Virtual Game Station，最为成功的商业PS模拟器（Bleem！无论是软件质量还是商业运作都不能称之为成功），其MAC机版所需要的是一台G3或者iMAC。Aaron（CVGS的主要开发者）在其回忆录中说“在一台 233MHz 的PowerPC上以可接受的速度全软件模拟整个33MHz的（RISC）系统 -- 还包括一个纯软件的3D图形引擎 -- 实在难以置信。”。这是99年初的事情，在2000年，CVGS的Windows移植版则需要PII450+64M内存的PC。至于PS的机能是多少，不用笔者多说了，人人都很清楚。

如果看看其他免费的PS模拟器，你就会发现至少需要500Hz以上级别的CPU加上一块过的去的3D显卡。这显然已经远远超过PS本身的机能了。

为什么会这样呢？

一方面模拟器开发需要详细的硬件资料，但我们却不可能从厂商哪里直接得到这些严格保密的资料。所以在很多情况下，模拟器作者需要猜测硬件的运行方式，编写的程序只是在结果上达到和硬件一样的效果，这无疑会影响模拟器的执行效率。

另一方面，模拟器作者大多为业余开发，模拟器只是兴趣爱好，我们无法强迫作者去花费他大量的精力去研究那些复杂的系统，毕竟他们还有工作、生活。所以软件的质量很大程度取决于作者的态度和能力。

一些天才级的程序员可以让NG游戏运行在MMX+32M内存的机器上或者让N64的游戏运行在MMX166+VOODOO2的机器上，但也必须看到像土星这样复杂而又缺乏资料的主机即使在1.4G的电脑上也无法全速运行。

硬件机能的差距实际上倒成了最不重要的部分，因为这是绝对的，不受控制的因素。而且就模拟器的运行来说，PC机能的强大与否是不影响软件运行的，你完全可以将ZSNES拿到486上去运行，只是会慢很多就是了。

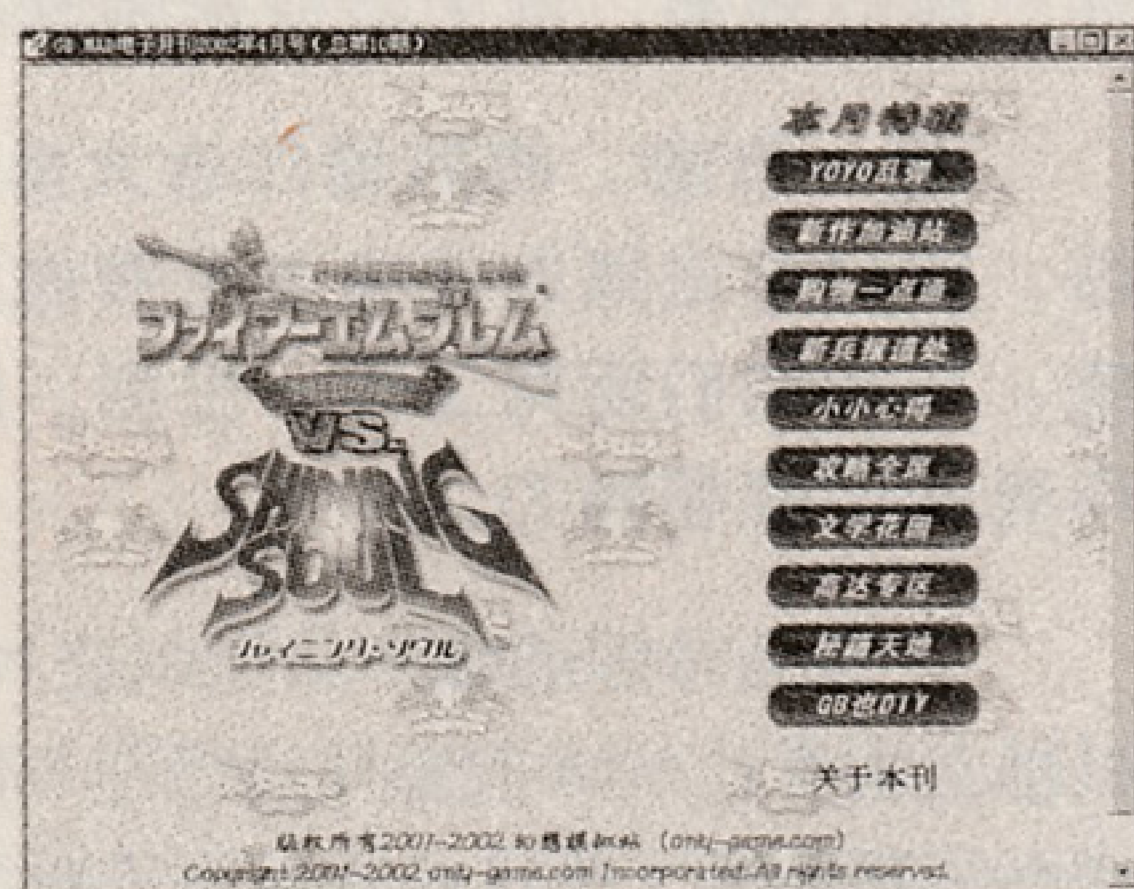
综上所述，一个机种模拟起来是不是很困难，首先要看是否有足够的资料，如果资料齐全而详细，那么，模拟器就不远了，GBA的模拟器就是最好的例子，然后就是有没有优秀的程序员来进行开发，最后才是这个硬件是否过于强大。诸如某某程度的PC一定可以模拟某某机种的判定是不成立的。



友情传说－电子杂志小介绍

ET一直以来都和Internet上的大小网站，大小虾米有很好的沟通，借着本期加量加页不加价，我们的光盘上也友情奉送网上一些电子小组的心血结晶，收录在ET光盘的ETC栏目里，希望大家支持ET，支持模拟器，也支持原创，支持这些网上的无名英雄。

首先，我们介绍的第一本电子杂志，是有幻想游戏站(WWW.only-game.com)制作的手提机游戏电子杂志－GB mad，说起这本电子杂志，他已经有10期的公开发布，制作小组很有耐心和恒心的说，内容主要围绕本月的手提机热点，特别是喜欢GBA的玩家，快去看看吧。





其次，另外一本电子杂志，是由中华模拟器联盟(emu.zzol.net)组织的TV游戏的电子杂志Fyami－Zone，这是一本新的电子杂志，本期ET转载的是他的第二期，虽然幼嫩，但是新事物的发展，是无可限量的，希望大家捧个场，给他们多鼓两下掌。

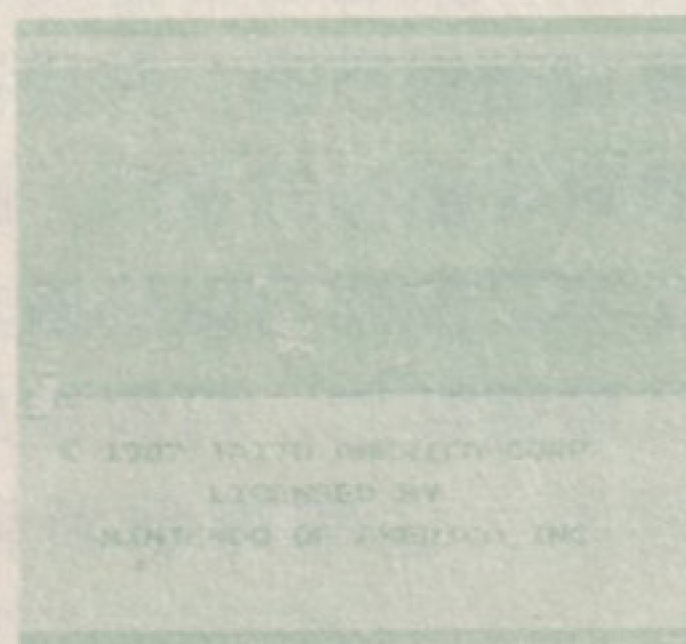
我们希望，国内的网站和电子小组，能有更多更好的制作，模拟时代支持你们！^_^Y

热血硬派高校进行新纪录物语

—番外篮球足球冰球排球乱斗篇

早在FC年代，Technos公司已经制作出"热血"这个家喻户晓的游戏系列了，相信很多玩家对它非常熟悉。先说说热血的出处吧，Technos公司在早年制作的名作"双截龙"在市场上是又叫好又叫座，但美式化的"双截龙"欠缺了日本人受落的可爱形象。于是，公司就在"双截龙"的基础上，把人物Q版化，并且把故事背景设定在日本的高中里，希望借此能吸引更多日本本土玩家。谁知道"热血"系列一发不可收拾，这个正直的不良少年，凭着"热血"的感觉和"二百五"的爆笑格斗演出，俘虏了大量日本玩家的心，从此，"热血"系列进入其辉煌时期。

热血硬派（FC、PCE、Mame）



第一代的热血硬派，主角是日本的不良少年国夫，无论衣服还是发型，都很"热血"，很符合日本人心目中的坏坏学生形象，而游戏关卡也选用日本日常生活中的场景，其中游戏开始的第一个场面－地铁站，更是成为很多玩家心中经典中的经典，游戏中人物形象还是比较"正常"，除了打斗时会出现一些搞笑的表情。

热血高校躲避球（FC、GB、Mame）



日本公司经常会进行新的尝试，是把自己的著名角色推出譬如运动呀、方块呀这样的游戏，无疑"热血"系列是非常成功的一个例子，我国玩家很多是从此作的FC版开始接触"热血"的，在当时FC的机能上，做出这样的有趣的运动游戏，而且属于朋友之间嘻嘻哈哈但对抗性又很强的游戏，当然会受到欢迎。

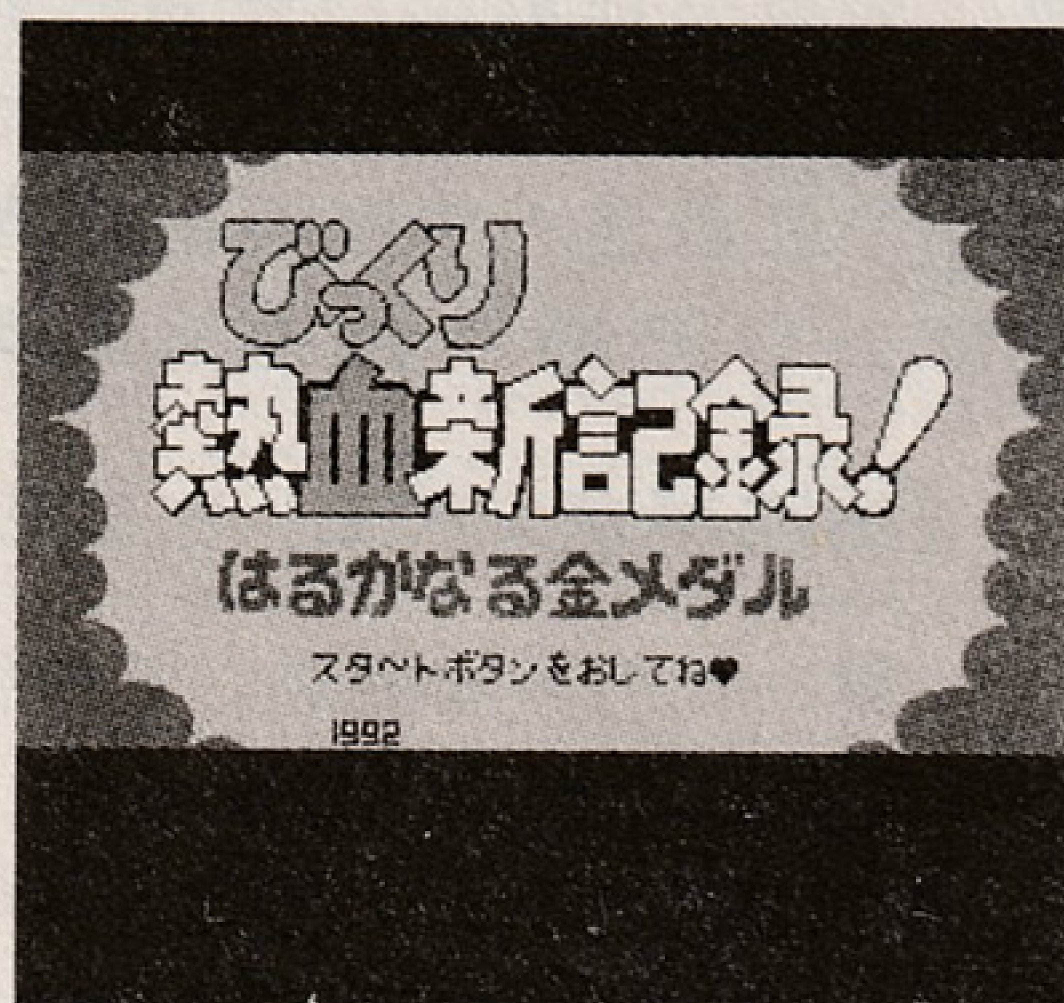
热血进行曲（FC、GB、PCE）



一场搞笑的长跑运动会，让人不可思议的是竞赛的路线竟然经过了别人的家里，屋顶上，还有下水道里面，游戏途中，四名选手要互相攻击，当然少不了利用场上的道具，还有"拳脚功夫"啦！而攻击某一对手还需要注意其他的敌人，以防渔翁得利。

热血新纪录（FC、GB、FC美版）

与热血进行曲相似的版本，增加了游泳、抛铁球、柔道等项目，每个比赛场地都各具特点，要记得尽量利用场地中道具攻击对方哦！并且在游戏中要收集尽量多的金币，因为在每场比赛之前都可以到道具店购买道具增强实力，打败越来越强大的对手，让你再创新记录。

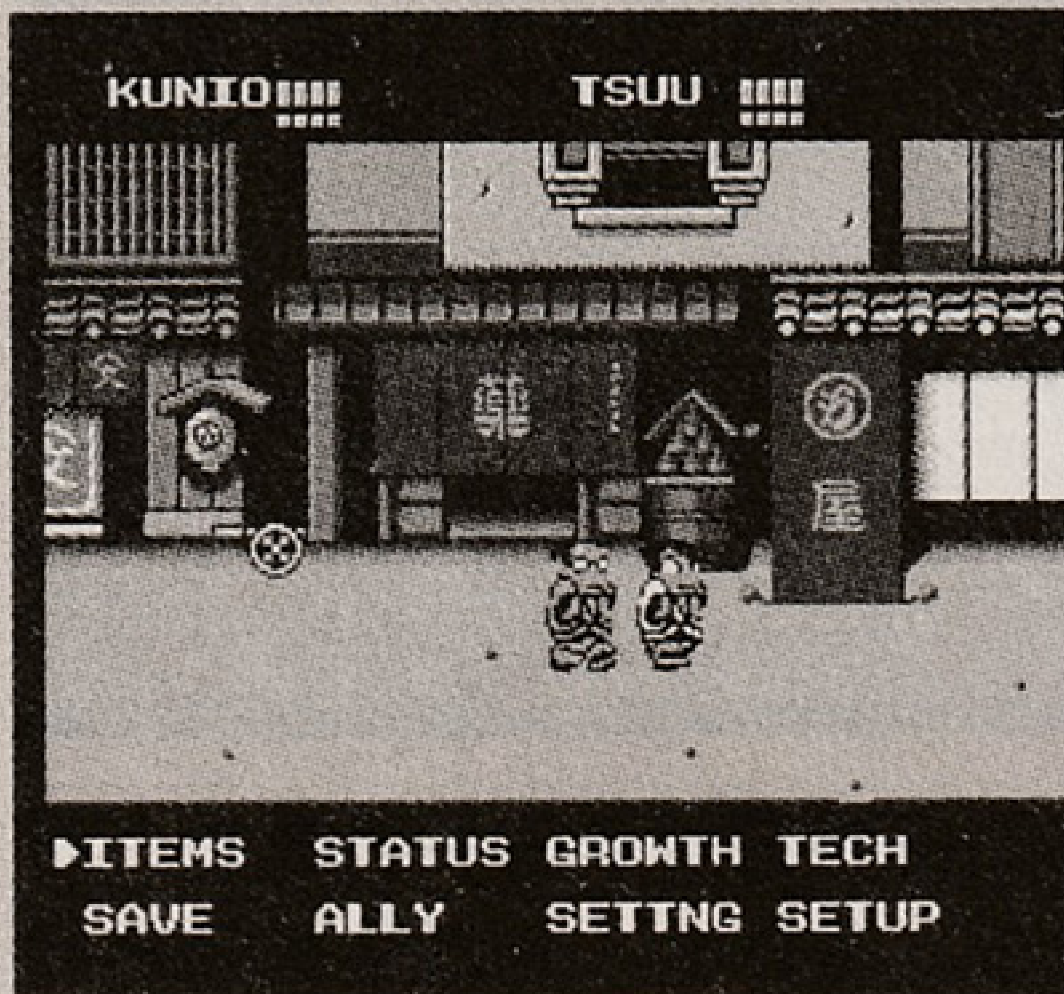


热血物语（FC、X68000、FC美版）



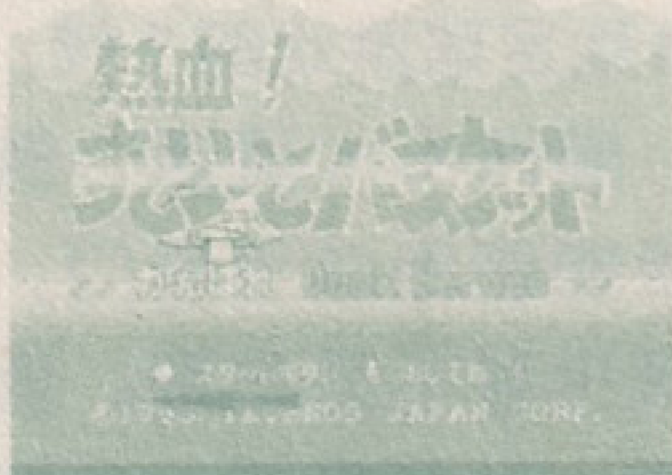
在热血硬派的基础上，继续Q版化，来到了热血物语，国夫和敌人们，都成了三头身。游戏背景中的房屋大部分都可以进入，在其中的商业街里面还可以购物、加血，而且不会受到敌人攻击，呼～可以透一下气了，喝杯茶、吃个包^o^。在某些场景中有隐藏的商店，里面可是有很厉害增强各种特性的道具哦，心动了吧！随便一提的是：里面的消费可是非常的高哦！快打倒更多的敌人，掏光他们的钱包去SHOPPING吧！

热血物语2 －武士（F C、G B）



说得好听些就是延续了热血物语的优点，并把时间带回到日本古代。国夫从国中的不良少年摇身一变成为浪客去对付当时的坏人！（浪客剑心？ ^0^），其实不过就是在热血物语的基础上修改了画面，将日文改为英文，拿来卖给外国人赚钱的东西。不过能够在游戏中看到一些古代的山水风景，也算是值得的。

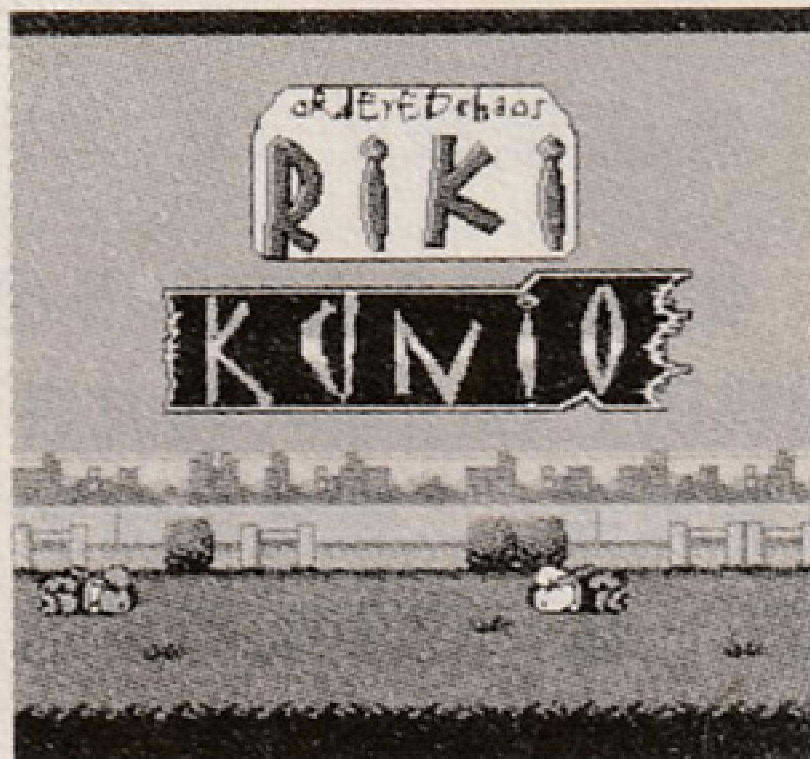
热血篮球（F C）



加入了热血系列特有的元素，使热血篮球成为笔者的挚爱。：）在二对二的比赛中，玩家要不惜武力抢夺篮球，并将其投入对方的篮框。游戏最吸引人的地方当然就是每队各自不同的超必杀大较量。笔者最喜欢的是用光头的超能力队。当敌人射球时，笔者立即使出瞬间移动，封住对方的射球并立即使出超必杀投篮还以颜色。爽啊！！！

热血格斗（F C）

以＂双截龙＂为蓝本所制作的格斗游戏。玩家要和同伴合作，一起在一个密封的环境里对抗敌人。游戏最大的特点就是在格斗中可以和同伴使用双人技，一下子反败为胜。比起＂双截龙＂，热血格斗并不算很出色，但在格斗中加入了特殊技这一特色，奠定了以后热血游戏系列的基础。

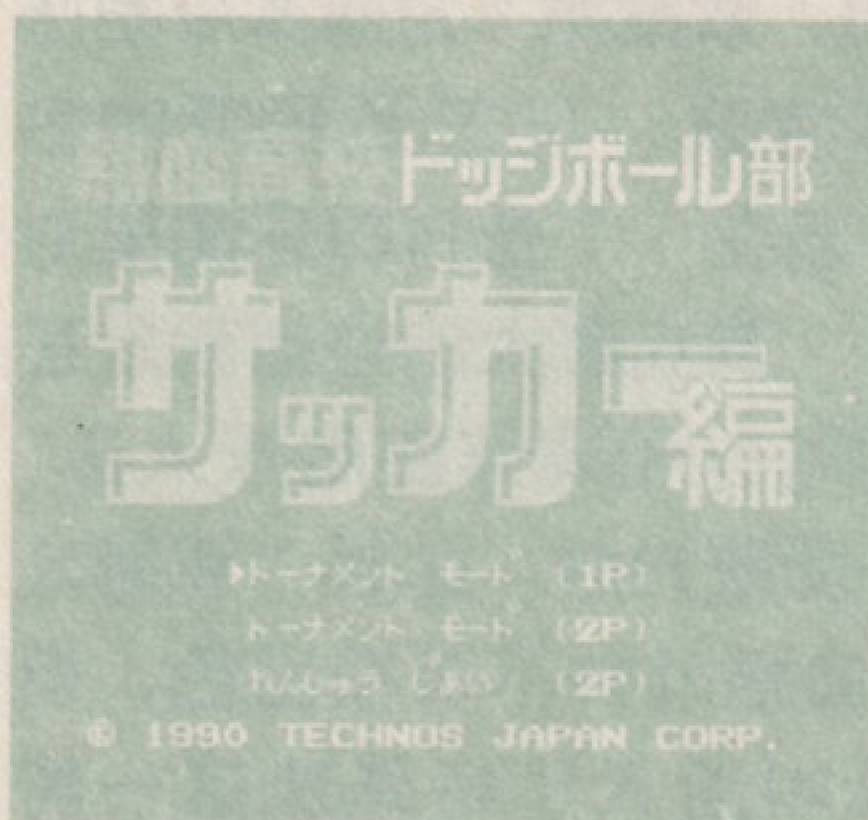


热血冰球（F C）



"天才运动家"国夫这次玩的是冰球。冰球最大的特点就是速度很快，两队人马追着一个铁饼全场飞。由于速度很快，要想靠武力来解决问题就变得比较困难，带球队员带着球一个假动作就可以甩开防守队员。但是要射出有威力的射球就必须要停下来储气，这时就很容易受到对手的攻击，所以射门的掌握和同伴的配合就很重要了。可以说，热血冰球是热血系列里最讲究技术与战术的一款游戏。

热血足球（F C、G B、X68000）



作为热血系列足球游戏的1代，游戏并不算太出色。操作不太灵活，游戏的难度太低，只要能使出必杀射门，那一场球下来进十来个球不是难事。就算是后面遇到的对手，只要能在对方禁区使出必杀射门，要赢也不是问题。游戏算最特别的地方就是加入了恋爱成分！？（主角赢得了比赛的冠军后被经理亲了一下。：P）作为热血系列游戏，拿来怀旧一下还是不错的。

热血足球2（F C）



热血足球2代在热血足球1代的基础上做出很大的改进，画面变得华丽，人物角色增加了新的动作，操作也更加地灵活，还

大量增加了超必杀射门。另外天气的影响也变得十分的重要。主角要在炽热的沙漠、泥泞的沼泽等场地中与对手周旋。偶尔被刮起的龙卷风吹走或被雷电击中，都大大地增加了比赛的趣味。总之就是一句，热血足球2代充分发挥了FC的机能，绝对是FC上的代表作。

热血足球世界杯（F C）

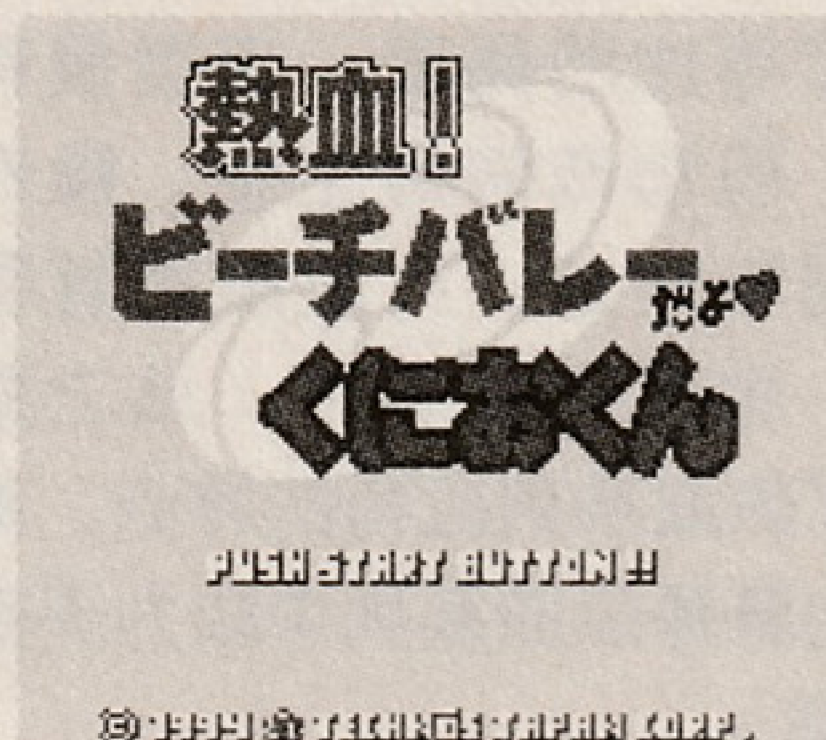
基本上就是1代的英文版，只是多了其它国家队伍的选择，以世界杯冠军为目标的比赛。纯粹拿来骗钱的游戏。



热血硬派－番外乱斗篇（G B）

根本上就是GB上"双截龙"的Q版，只是人物换了是热血系的。剧情就是十分老土的英雄救美，我们的"英雄"不良少年国夫为了救自己的女朋友，不惜和不良少年头头大打出手。如果没有玩过GB上的"双

热血沙滩排球（G B）



排球一向不是运动游戏的主流，笔者见识浅薄，只见过红白机上有排球游戏。至于这只"热血沙滩排球"，笔者粗略地玩了一下，觉得还可以。游戏保留了热血系列的传统，扣球时能够使出必杀技，其它的就没什么特点了。（GB就不要要求太高嘛！）



截龙"的话，也不妨试一下这款游戏。

热血硬派初代（SFC）

SFC版的热血硬派比起FC版在画面上确实是华丽了很多，毕竟是主机机能有差别。但SFC版放弃了Q版的造型，人物形象使用了等比的高度，造型很有个性，但动作略嫌生硬，操作感也很不理想，打起架来甚是不爽，也没有超必杀，总之是失去了热血系列应有的特点。笔者认为算是热血系列中较为失败的作品。



新热血硬派（SFC）

国夫这回不知犯了什么错，竟被抓进监狱了！！为了查明被抓的原因，国夫他们毅然逃离了监狱！！一边逃避警察的"追杀"，一边返回学校……增加了剧情的新热血硬派确实是比较吸引人的，但同样未能解决初代的缺点。操作感还是不好，人物动作还是不行。总的来说没什么进步，只是多了可以用脚踢人而已。：p



热血棒球（SFC）

日本是个喜欢棒球的国家，只要是和运动有关的游戏都离不开这个主题。"热血"这么有名的系列当然也少不了这个主题的游戏了。笔者对棒球这种运动不是很感冒，但既然挂



着"热血"的招牌当然要试一试了。玩了一下，觉得该游戏也是值得一玩的，操作起来十分简单，画面还满漂亮的。不错，不错。

热血躲避球（SFC）



热血运动的最著名作品终于来到了SFC，拥有期待的漂亮画面和出色音乐，但是感觉上没有了FC时代那种粗糙的搞笑感觉，因为要处理躲避球这样的游戏，FC的机能已经足够了。

热血足球（MD）

和FC上的一代分别不大，只是操作感和画面上都得到了提高，也增加了一条储力槽，运用必杀射球需要更纯熟的按键技巧，对手的实力也提高了不少，要想一场比赛进十几个球可能需要苦练一下。游戏的好玩程度介乎FC上的一代和二代之间。

热血串烧方块（SFC）

普通方块游戏一个，只是冠以热血系列的名号，玩家可以选择热血系列游戏人物进行方块游戏，只不过游戏中的"方块"竟全是食物，果然都是些贪吃的不良少年呀。





热血躲避球（NeoGeo）



登陆到MVS街机上，画面和人物Size都提高到了一个非常高的标准，却算是"热血"系列的最后一作，是不是粘了MVS的霉气？呵呵，说笑。由于MVS的机能，当运起必杀技的时候，角色的身体动作是以前作品的几倍，非常流畅的表现了发动必杀的全过程。

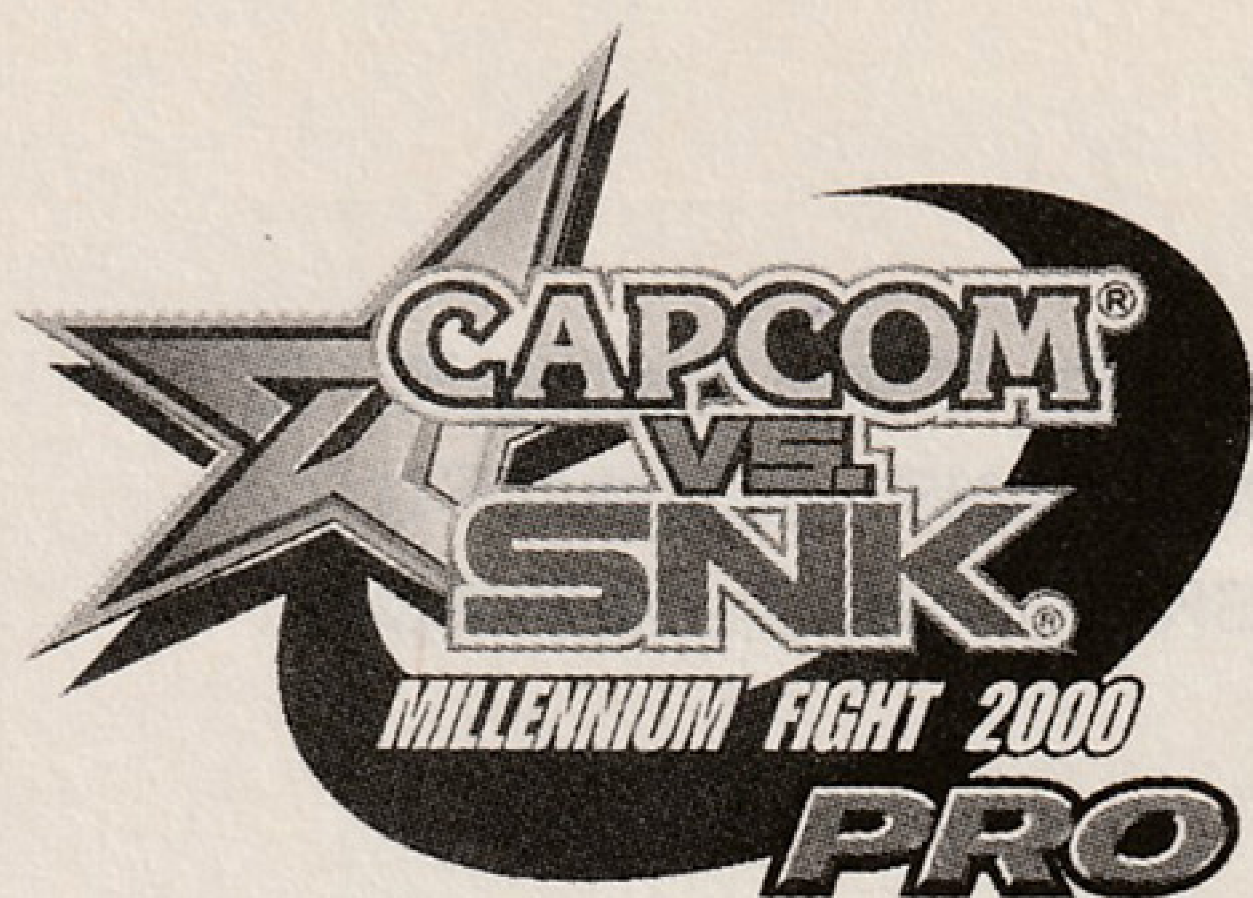


后记，如上所说，最后的热血作品是96年NEOGEO上的热血躲避球，由此，热血也走到了尽头，但是随着GBA的诞生，制作小组有卷土重来之势，制作了同样是以躲避球为题材的"超级躲避球Advance"，可以期盼，某一天，"热血"会复活并再度让玩家沸腾～！



热血！最强





CAPCOM VS SNK PRO 超强出招

story

公元2000年，全世界的格斗迷呼唤“追求新的异种格斗技战斗之风”的声音响遍全球，由加鲁西亚财团和王者财团共同出资，特别格斗大会准备启动，这就是所谓的“千年之战2000”，来自各地的各地家们纷纷报名，热情四溢，人们心中涌动着格斗的动感。开幕仪式华丽展开，仅仅是风华绝代的格斗大赛吗？还是世界崩坏的前兆……

选择2种格斗类型之一

GROOVE选择系统

所谓“GROOVE选择系统”，是从角色的格斗类型“CAPCOM GROOVE”和“SNK GROOVE”2种类型中选择其一。例如，CAPCOM角色可以用“SNK GROOVE”，而SNK角色也可以选择用“CAPCOM GROOVE”格斗形态来战斗。使用熟悉的角色配合新的系统来玩。

CAPCOMGROOVE

类似于“街霸ZERO”系列的格斗类型，不断出招进而蓄满“超杀槽”，也有3段的分别。相信CAPCOM的FANS一定再熟悉不过了，被大家称之为“安定的格斗类型”，也行SNK的FANS无法很快地反应，那样你就选择“SNK GROOVE”吧！

SNK GROOVE

类似“拳皇”系列的格斗类型，“集气”令下方能量槽迅速提升，在MAX时一定时间内攻击力提升，可使用普通超杀，而体力槽变红时也可以用。2个槽满足条件（能量槽蓄满，体力槽变红）时，可使用MAX超杀。

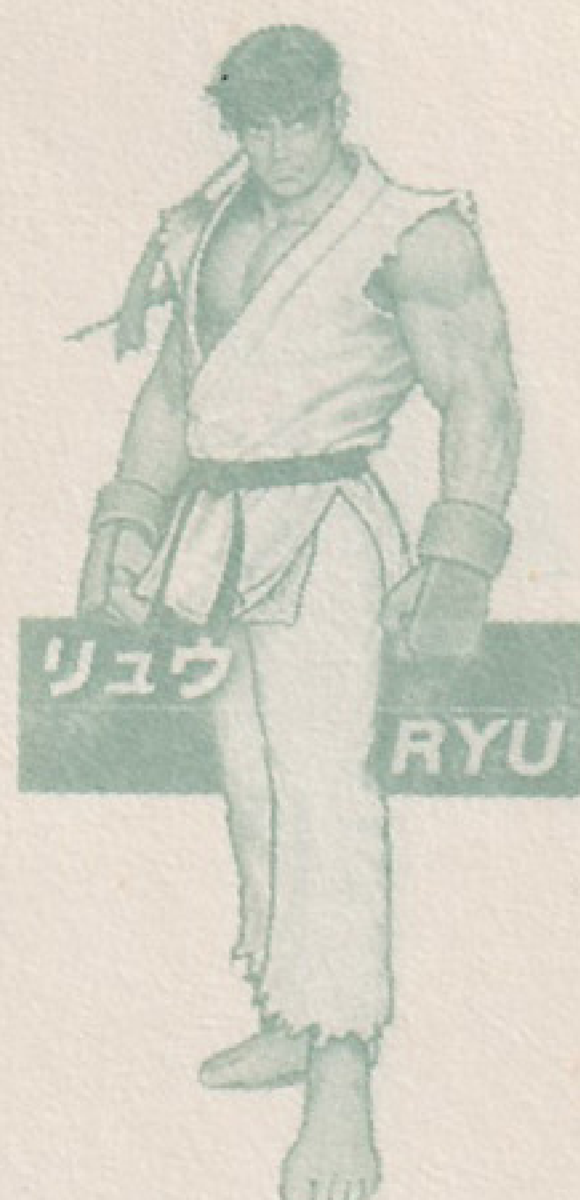
RATIO灵活比例系统

本作是组队战！各角色均会用代表各自强度的“RATIO”的表中数值来表示，玩家则是以合计等于4的组成一队。例如，良和肯、京、庵等的“RATIO”值均为2，维加和吉斯等BOSS级人物均为3，而樱和由莉等则为1。所谓“合计等于4的可以组成一队”即指“2＋2”的2人组合、“3＋1”的2人组合、“2＋1＋1”的3人组合或4个“1”加起来的4人组合。

决定战斗顺序命令选择

根据格斗类型选择使用角色后就进入战斗顺序的“命令选择”的画面了。根据RATIO数值的不同，角色强弱会有变化，战斗顺序也影响着战况的变化。

必杀技	
波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
竜巻旋風脚	↓↙←+K
超必杀技	
真空波動拳（HC模式）	↓↘→↓↘→+P
真空竜巻旋風脚（HC模式）	↓↙←↓↙←+K
真・昇龍拳（Lv3）	↓↘→↓↘+K





必杀技	
波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
竜巻旋風脚	↓↙←+K
龍閃脚	→↓↘+L
超必杀技	
昇龍裂破（HC模式）	↓↘→↓↘→+P
神龍拳（HC模式）	↓↘→↓↘→+K
疾風迅雷脚（Lv3）	↓↙←↓↙←+K

必杀技	
百裂脚	K连按
天翔脚	↓（蓄力）↑+K
気功拳	←↙↓↘→+P
スピニングバードキック	←（蓄力）→+K
超必杀技	
気功掌（HC模式）	↓↘→↓↘→+P
千裂脚（HC模式）	←（蓄力）→←→+K
覇山天翔脚（HC模式）	↙（蓄力）↘↙↗+K





必杀技	
百式・鬼焼き	→↓↘+P
弐百拾弐式・琴月 陽	→↘↓↙←+K
R・E・D Kick	←↓↙+K
百拾四式・荒咬み	↓↘→+P
超必杀技	
裹百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+P
無式	↓↘→↓↘→+P



必杀技	
百式・鬼焼き	→↓↘+P
百弐拾七式・葵花	↓↙←+P（可三回）
弐百拾弐式・琴月 陰	→↘↓↙←+K
参百拾壱式 爪櫛	→↓↘+K
百八式・闇払い	↓↘→+P
超必杀技	
裹百八式・八酒杯	↓↙←↙↓↘→+P
八稚女	↓↘→↘↓↙←+P



必杀技	
龍炎舞	↓↙←+P
ムササビの舞	↓（蓄力）↑+P
必殺忍蜂	→←↙↓↘→+K
花蝶扇	↓↘→+P
超必杀技	
不知火流迷奥意 紅朱雀	空中↓↙←↓↙←+P
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+P



必杀技	
ソニックブーム	←（蓄力）→+P
サマーソルトキック	↓（蓄力）↑+K
超必杀技	
トータルワイプアウト（HC模式）	←（蓄力）→←→+P
サマーソルトストライク（HC模式）	↙（蓄力）↘↙↗+K



必杀技	
エレクトリックサンダー	P连按
ローリングアタック	←（蓄力）→+P
バックステップローリング	←（蓄力）→+K
バーチカルローリング	↓（蓄力）↑+K
超必杀技	
ダイレクトライトニング（HC模式）	←（蓄力）→←→+P
シャウトオブアース（HC模式）	↙（蓄力）↘↙↗+P连按

必杀技	
波動拳	↓↘→+P
紅桜拳	→↓↘+P
桜華脚	空中↓↙←+K
春風連脚	↓↙←+KK
超必杀技	
真空波動拳（HC模式）	↓↘→↓↘→+P
春一番（HC模式）	↓↙←↓↙←+K



必杀技	
BURN KNUCKLE	↓↙←+P
RISING TACKLE	↓（蓄力）↑+P
CRACK SHOT	↓↙←+K
POWER WAVE	↓↘→+P
超必杀技	
POWER GEYSER	↓↙←↙→+P
HIGH ANGER GEYSER	↓↘→↓↘→+P





必杀技	
ネイルボム	←↙↓↘→+P
ゴアフエスト	→↘↓↙←→+P
ディーサイド	←←↙↓↘→+K
アウトレイジ	↓↙←+K
トランキュリティー	→↓↘+K
超必杀技	
ウイザリングサーフエス	↓↘→↓↘→+P
ネガティブゲイン	→↘↓↙←→↘↓↙←+K

必杀技	
ベノムストライク	↓↘→+K
ダブルストライク	↓↘→↓↘→+K
トラップショット	←↓↙+K
サプライズローズ	→↓↘+K
トルネードキック	→↘↓↙←+K
超必杀技	
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+K
サイレントフラッシュ	↓↙←↓↙←+K





必杀技	
ヨガファイア	↓↘→+P
ヨガフレイム	→↘↓↙←+P
ヨガブラスト	→↘↓↙←+K
ヨガテレポート	→↓↘+PP 或者 KK
超必杀技	
ヨガストリーム（HC模式）	↓↘→↓↘→+P
ヨガボルケイノ（HC模式）	↓↘→↓↘→+K

必杀技	
スパイラルアロー	↓↘→+K
キャノンスパイク	→↓↘+K
アクセルスピンナックル	→↘↓↙←+P
フーリガンコンビネーション	↓↘→↗+P
超必杀技	
スピンドライブスマッシャー（HC模式）	↓↘→↓↘+K





必杀技	
ダブルラリアット	轻P+重P
バニシングフラット	→↓↘+P
スクリューパイルドライバー	摇杆一圈+P
アトミックスープレックス	近身摇杆一圈+K
フライングパワーボム	摇杆一圈+K
超必杀技	
ファイナルアトミックバスター（HC模式）	摇杆二圈+P
エリアルロシアンスラム（HC模式）	↓↘→↓↘+K

必杀技	
虎煌拳	↓↘→+P
空牙	→↓↘+P
雷煌拳	↓↘→+K
百裂ビンタ	→↘↓↙←+K
超必杀技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+P
飛燕裂孔	↓↘→↓↘+P





必杀技	
雷靭拳	↓↘→+P
居合い蹴り	↓↘→+K
真空片手駒	→↘↓↙←+K
超必杀技	
雷光拳	↓↘→↓↘→+P
電影スパーク	↓↙←↓↙←+P

必杀技	
半月斬	↓↙←+K
飛燕斬	↓（蓄力）↑+K
覇気脚	↓↓+K
飛翔脚	（空中）↓↘→+K
超必杀技	
鳳凰脚	↓↙←↙→+K
鳳凰天舞脚	（空中）↓↘→↘↓↙←+K





必杀技	
百裂張り手	P连按
スーパー頭突き	←（蓄力）→+P
スーパー百貫落とし	↓（蓄力）↑+K
大銀杏投げ	摇杆一圈+P
超必杀技	
鬼無双（HC模式）	←（蓄力）→←→+P
大蛇砕き（HC模式）	摇杆一圈+P



必杀技	
我道拳	↓↘→+P
晃龙拳	→↓↘+P
断空脚	↓↙←+K
超必杀技	
必胜无赖拳	↓↙←↓↙←+K
震空我道拳	↓↘→↓↘→+P



必杀技	
ダッシュストレート	←（蓄力）→+P
ダッシュアッパー	←（蓄力）→+K
ダッシュグランドストレート	←（蓄力）↘+P
ターンパンチ	P或K按住一定时间后松开
バッファローヘッドバット	↓（蓄力）↑+P
超必杀技	
クレイジーバッファロー（HC模式）	←（蓄力）→←→+P
ギガントブロー（LV3或MAX时专用）	←（蓄力）→←→+K



必杀技	
虎咆	→↓↘+P
暂裂拳	→←→+P
飛燕疾風脚	↙（蓄）→+K
虎煌拳	↓↘→+P
超必杀技	
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+P
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+P

必杀技	
スラツシユキツク	←↙↓↘→+K
タイかーキツク	→↓↘+K
黄金のカカト	↓↙←+K
爆裂拳	P连打
ハリケーンアツパー	←↙↓↘→+P
超必杀技	
スクリユーアツパー	↓↘→↓↘→+P

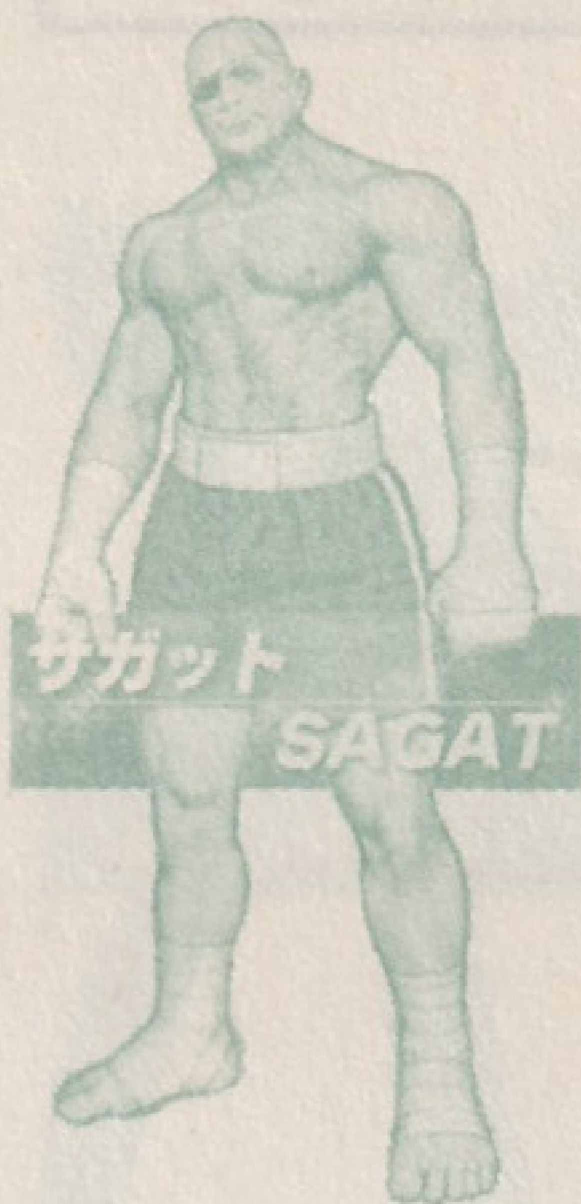




必杀技	
ジヤイアントボム	←（蓄力）→+P
毒霧	→↘↓↙←+P
スーパードロツプキツク	按住K一定时间后松开
サンダークラツシユボム	近身摇杆一圈K
超必杀技	
ファイヤーブレス	→↘↓↙←→↘↓↙←+P
デストラクシヨンドロツプ	近身摇杆二圈K

必杀技	
ローリングクリスタルフラッシュ	←（蓄力）→+P
スカイハイクロー	↓（蓄力）↑+P
フライングバルセロナアタック	↓（蓄力）↑+K后按P
イズナドロップ	↓（蓄力）↑+K近身后↓+P
超必杀技	
ローリングイズナドロップ（HC模式）	↙（蓄力）↘↙↗+K近身后↓+P
スカーレットミラージュ（HC模式）	←（蓄力）→←→+K
レッドインパクト（LV3或MAX时）	←（蓄力）→←→+P





必杀技	
タイガーショット	↓↘→+P
グランドタイガーショット	↓↘→+K
タイガーアッパーカット	→↓↘+P
タイガークラッシュ	→↓↘+K
超必杀技	
タイガージェノサイド（HC模式）	↓↘→↓↘→+P
タイガーレイド（HC模式）	↓↙←↓↙←+K

必杀技	
サイコバニッシュ	→↓↘+P
サイコインパクト	←（蓄力）→+P
ダブルニープレス	←（蓄力）→+K
ヘッドプレス	↓（蓄力）↑+K
サマーソルトスカルダイバー	↓（蓄力）↑+P
超必杀技	
ハイプレイクディスピアー（HC模式）	←（蓄力）→←→+P
ニープレスナイトメア（HC模式）	←（蓄力）→←→+K





必杀技	
当て身投げ・上段	→↘↓↙←+轻P
当て身投げ・下段	→↘↓↙←+重P
烈風拳	↓↘→+轻P
ダブル烈風拳	↓↘→+重P
疾風拳	(空中)↓↘→+P
超必杀技	
レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘+P
デッドリーレイブ	→↘↓↙←→+轻K(启动)
追加コマンド	(前动作中)轻P・轻P・轻K・轻K・重P・重P・重K・重K
続き	(前动作中)↓↙←+重P

必杀技	
烈風拳	↓↘→+P
カイザーウェイブ	→←↙↓↘→+P
ゴッドプレス	→↘↓↙←+P
ダークバリヤー	←↙↓↘→+K
ジェノサイドカッター	→↓↘+K
超必杀技	
ギガンテックプレッシャー	↓↘→↘↓↙←+P
ジェノサイドヘブン	↓↘→↓↘→+K





必杀技	
裁きの七首	→↓↘+P
当て身投げ・下段	↓↙←+P或K
サドマゾ	←↙↓↘→+K
倍返し	↓↘→+P
超必杀技	
ギロチン	→←↙↓↘+P
ドリル	近身摇一圈+P后连按P

释厄传

三陽交泰産群生 仙石胞含日月精　　九齒垂牙翻四海 上山抓碎龍虎穴



别号：美猴王、毛脸雷公、孙行者

曾任：水帘洞洞主、弼马温、齐天大圣

特点：火眼金睛、毛脸雷公嘴，擅长天罡七十二变化。

武器：天河镇底神针铁 —— 如意金箍棒

属性：火

超必杀武器：火云刀

必杀技：天罡火

普通招式：

招式1：→→＋A

招式2：↓＋B

招式3：↓砵→ ＋ A （必须要有对应属性的宝物）

招式4：A＋B （保护招式，要减小部分血）

特殊招式（满气状态下，A＋B＋C 为蓄气）

必杀 ：←Ж↓砵→←→＋A

招式1 ：←Ж↓砵→＋B

招式2：←→←→ A（身体缩小、可躲避敌人攻击）

合作技3：两人靠拢后同时按 A＋B＋C

特有招式1： ←Ж↓砵→＋A

特有招式2：↓砵→＋B



别号：猪八戒

曾任：天蓬元帅，掌管天河十万水兵

特徵：长嘴大耳、善长地煞三十六变化

武器：九齿钉钯

属性：土

超必杀武器：金钢咒

必杀技：地煞功

普通招式：

招式1：→→＋A

招式2：↓砵→＋A（必须要有对应属性的宝物）

招式3：↓＋B

招式4：A＋B （保护招式，要减小部分血）

特殊招式（满气状态下，A＋B＋C 为蓄气）

必杀：←Ж↓砵→←→＋A

招式1：←Ж↓砵→＋B

招式2：←→←→ A（身体缩小、可躲避敌人攻击）

合作技3：两人靠拢后同时按 A＋B＋C

特有招式：↓砵→＋B

八百流沙界 三千弱水深



别号：沙僧

曾任：卷帘大将

特点：骷髅项链、善水性

武器：月牙铲

属性：水

超必杀武器：玄冰斧

必杀技：玄冰掌

普通招式：

招式1：→→＋A

招式2：↓砕→＋A （必须要有对应属性的宝物）

招式3：↓＋B

招式4：A＋B （保护招式，要减小部分血）

特殊招式（满气状态下，A＋B＋C 为蓄气）：

必杀：←Ж↓砕→←→＋A

招式1：←Ж↓砕→＋B

招式2：←→←→A（身体缩小、可躲避敌人攻击）

合作技3：两人靠拢后同时按A＋B＋C

亢龍有悔悟四方



别号：西海飞龙

曾任：西海龙太子、唐僧坐骑

武器：梅花枪

属性：木

超必杀武器：雷电戟

必杀技：突木桩

龍行四海逍遙遊



别号：玲儿

特徵：活泼调皮

武器：匕首

属性：金

超必杀武器：释厄剑

必杀技：无影刀

共同技

普通招式：

招式1：→→＋A

招式2：↓砕→＋A （必须要有对应属性的宝物）

招式3：↓＋B

招式4：A＋B （保护招式，要减小部分血）

特殊招式（满气状态下，A＋B＋C 为蓄气）：

必杀：←Ж↓砕→←→＋A

招式1：←Ж↓砕→＋B

招式2：←→←→A（身体缩小、可躲避敌人攻击）

共同技

合作技3：两人靠拢后同时按A＋B＋C

特有招式1：跳跃中↓砕→＋A

特有招式2：↓砕→＋B

补血，加分物件

补品

人参(大)	人参(小)	甘露水	酒	释枷果	仙桃	蒸笼
72点	24点	20点	16点	12点	12点	10点

加分

佛珠3000分	玉佩2000分	佛仗1000分	孔方币500分

宝物简介

物件	属性	说明
无影刀	金	与悟净相生与龙马相克
释厄剑	金	汉高祖斩白蛇平天下之剑与悟净相生与龙马相克
回力刀	金	吐蕃乌日山镇山宝刀与悟净相生与龙马相克
刀	金	回纥巫师祭祀之落日刀与悟净相生与龙马相克
突木桩	木	与悟空相生与八戒相克
雷电戟	木	三国吕布所持之方天划戟与悟空相生与八戒相克
定风珠	木	东海龙王所吐之神珠与悟空相生与八戒相克
寒冰掌	水	龙马相生与悟空相克
玄冰斧	水	上古蛮夷蚩尤遗留宝物与龙马相生与悟空相克
冰扇	水	铁扇公主所传之物与龙马相生与悟空相克
天罡火	火	与八戒相生与龙女相克
火云刀	火	火神祝融所传与八戒相生与龙女相克
霹雳弹	火	黑风老怪之物与八戒相生与龙女相克
照妖镜	火	太极仙翁所传之物与八戒相生与龙女相克
火扇	火	铁扇公主所传之物与八戒相生与龙女相克
火把	火	八卦炉之火与八戒相生与龙女相
地煞功	土	与龙女相生与悟净相克
金刚咒	土	达摩祖师所传梵音咒语与龙女相生与悟净相克
托塔	土	托塔天王李靖之物与龙女相生与悟净相克
乾坤壶	土	八仙李铁拐所传之物与龙女相生与悟净相克
符咒	土	东汉张天师之物与龙女相生与悟净相克



游乐园

大家好，又是和大家见面的时候了。这个月里发生的事可真多啊，而对我自己来说，影响最大的莫过于她的离去……但这样也好，给自己一个新机会，选择一段新生活，也就是——重生！



如今模拟器界最火爆的就是KOF2001的放出了。因为本人对格斗游戏不太感冒，所以2k1说带来的震撼也便“无福消受”了。但KOF的OST我是有听的，既然大家的心都在2k1上，那我也为大家送上2k1的OST来助助兴吧:)

可能是由新公司制作的缘故吧，整只OST给人一种“耳目一新”感觉。从封套到曲风都与过往的KOF系列大为不同。而负责作曲和演奏的都不是什么新人，而是原班人马——SNK的新世界乐曲杂技团。

有听开KOF系列OST的朋友都知道，本系列作品都给人一种轻快向上的感觉，就如太阳初升时那种予人无限希望的光芒。但2k1就一反传统，深沉浓厚的重金属味道充斥整张大碟，竟有一种颓废绝望的气氛。

客观点说，整张OST的“亮点”并不多，质量比99和2000都有所下降。如果你不是KOF的Fans，可能会对这张OST不屑一顾了……

这张大碟最值得大家一听的就是结尾曲的“喜、怒、哀、乐”四个版本。我想这张碟最好的欣赏方式就是“一边玩、一边听”。如果不是这样子，要听完全部歌也是挺“吃力”的。

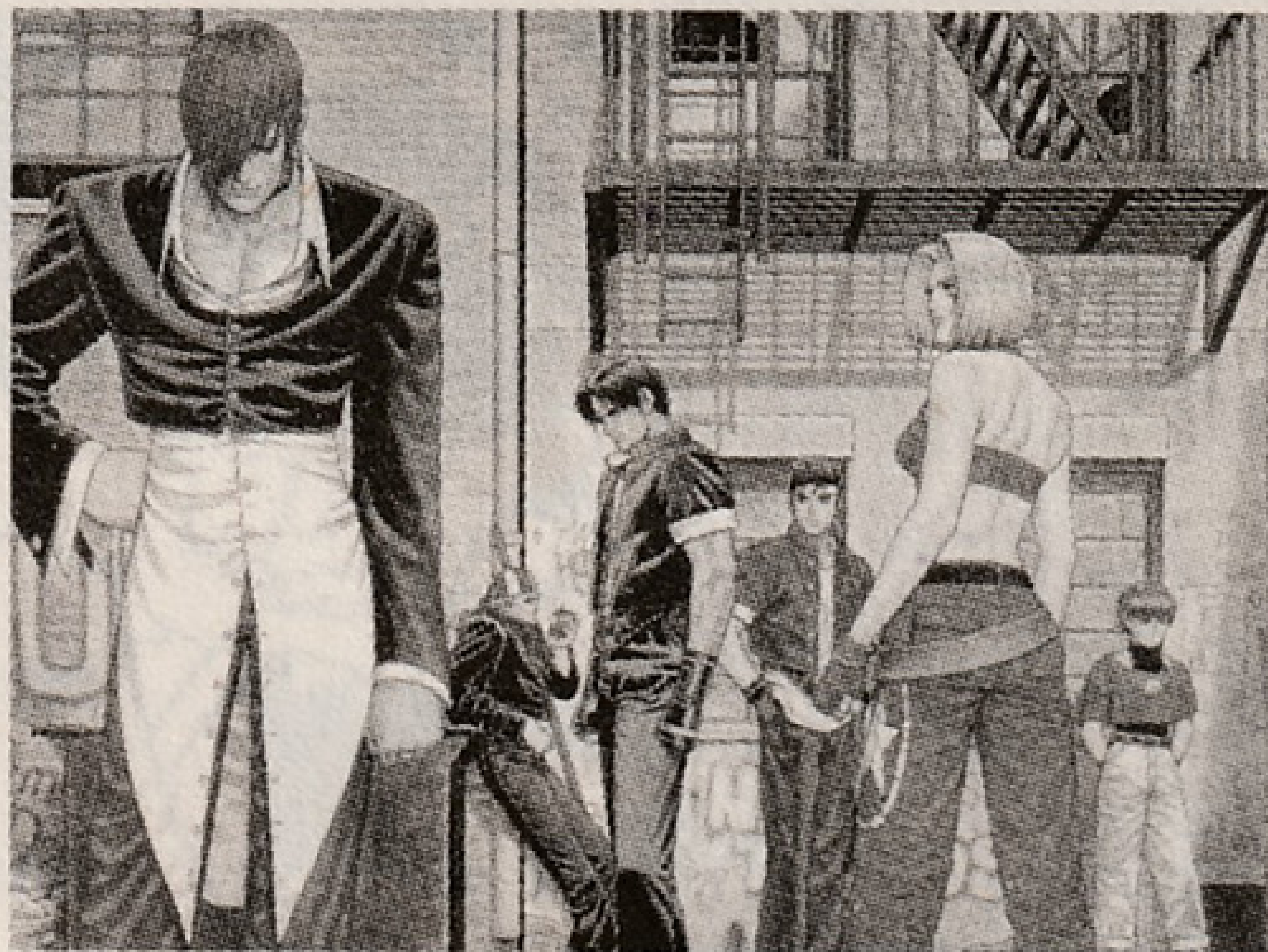
游乐园 Music Garden



虽然本人并不热衷于KOF系列，但如果问我觉得KOF系列中哪个作品最经典的话，我还是会答97’的。所以，在这里送上在KOF 97’AST(Arrange Sound Trax)中的三首作品，它们分别是Psycho Soldier REMIX’97、Kaze no Allegory和Choi Bounge Ondo。都是人声演唱的作品，非常有特色的哦～～～



因为这期实在太多好内容了！页面又非常有限（已经加到160页了呀！）。许多有关KOF2001的内容都没位置放了。但我们是非常负责的（严肃状）！我们为大家准备了内容爆爽的《KOF2001电子资料集》（在ETC页面内），里面几乎拥有关于KOF2001的一切超详尽资料。希望大家多多包涵，也多多捧场:)



作者：F’


快跟上，密探E先生！

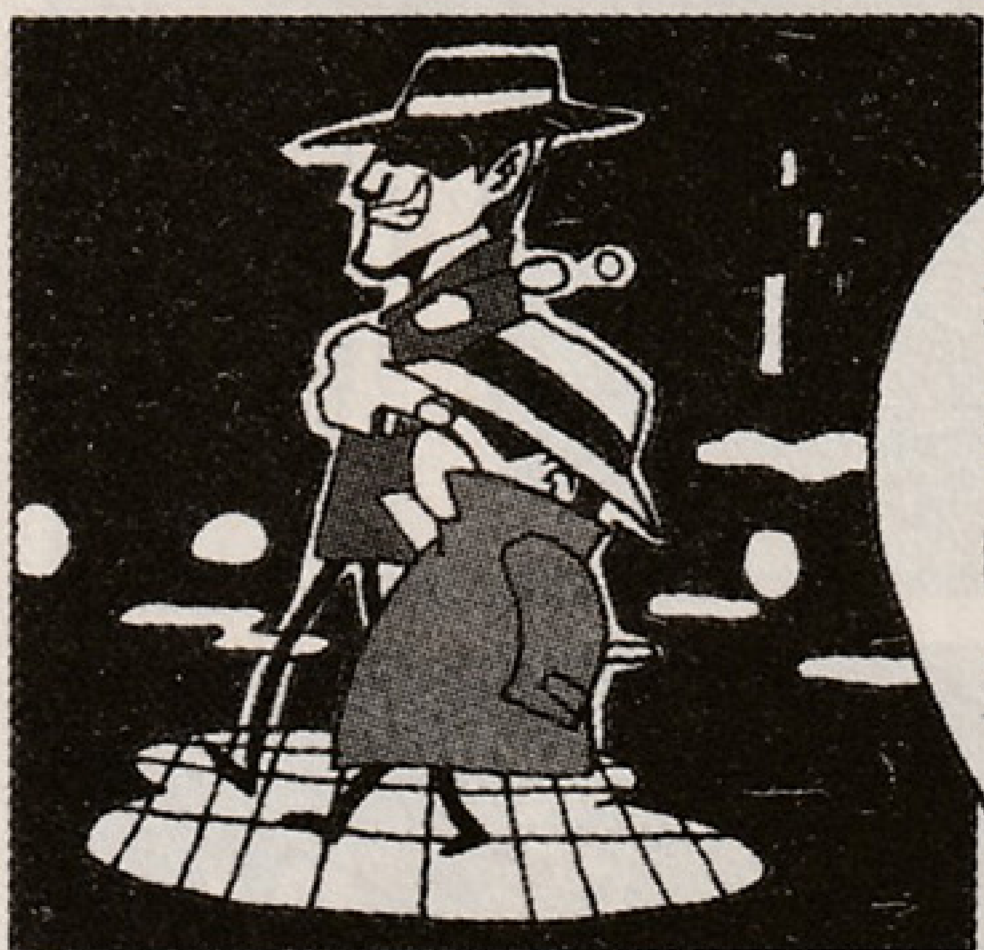



听着，我们要找的东西一定在这里，
去打开这道门调查！
"EM" GAME MAGAZINE
模擬通

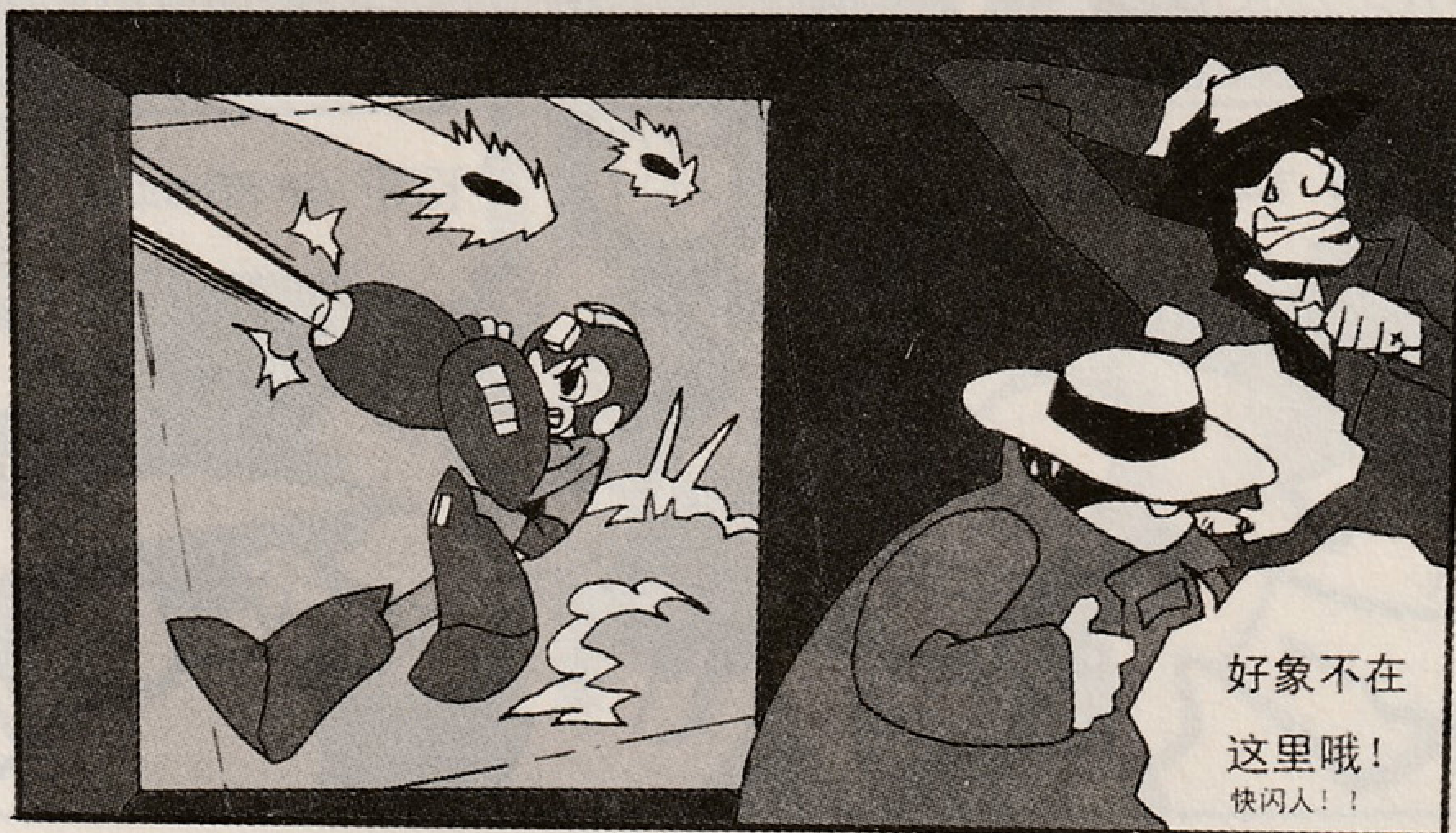



给我出去！！


SORRY！
打扰啦！
不要再来！




EMUTIME
模拟时代
2001.12
这次的任务就是入侵EMU TIME。盗取资料！


好象不在这里哦！
快闪人！！


这些门都是模拟时代历代封面啊。
EMUTIME
模拟时代
《游戏时代》杂志社出品


隆 隆 隆 隆


让一让！
KOF 开场啦！

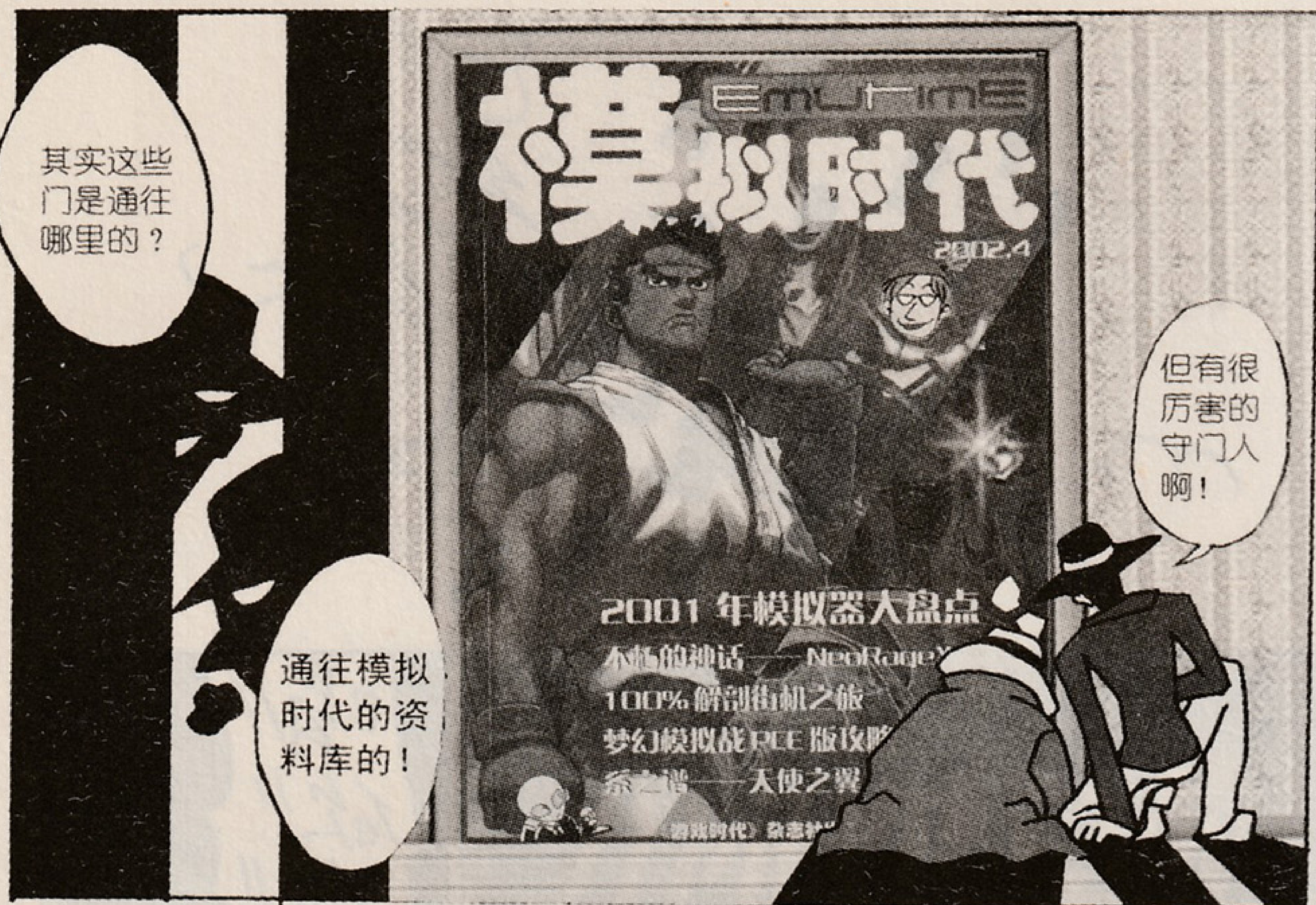




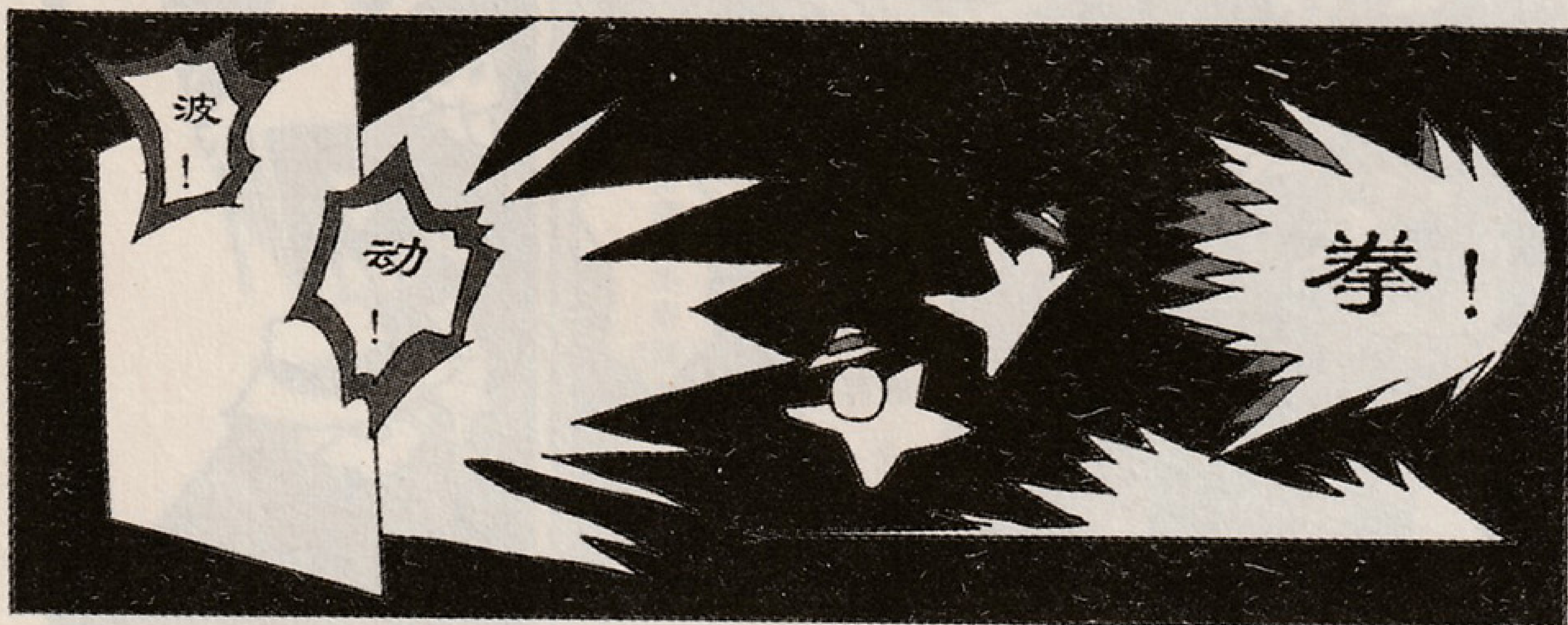
EMUTIME
模拟时代
2002.7
I LOVE YOU
你真的确定是这道门吗？
难道你想放弃？
但我很不安啦！



喝!!砍!!杀!!


其实这些门是通往哪里的？
模拟时代
2002.4
2001 年模拟器大盘点
100% 解剖街机之旅
但有很厉害的守门人啊！
通往模拟时代的资料库的！


你们还敢来？
有胆量啊！！


波！
动！
拳！

看来封面有什么人物，

就会出现什么守门人——

这样说的话这个门你还要开吗？

STREET FIGHTER

街头霸王经典特集

增刊

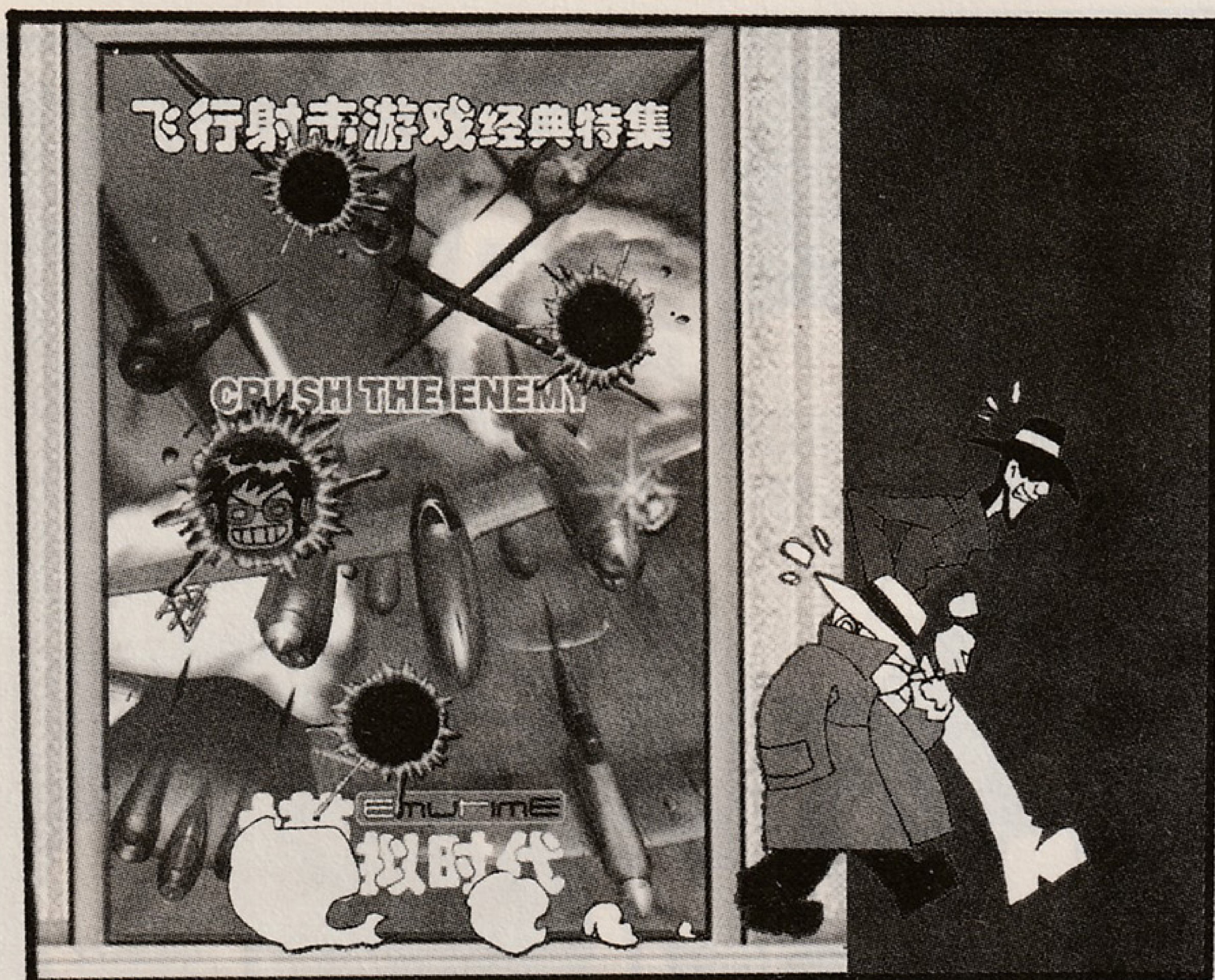
这期是街头霸王特辑单行本封面啦。

你真的敢去开啊？！

不用啦！

那就走吧

好。



你怕了吗？为什么不去开门？

你说呢？密探T先生？

那我们来这里是干什么的？

来入侵吧，正如你所说的那样。



找到啦！
傻瓜
笨蛋

告诉你们吧！！每期杂志封面都有外星人的原因是：书名《EMUTIME》的缩写就是ET！
象征着无数不可解的科学谜题，模拟器就象那样不可思议的事物！
EMUTIME
模拟时代
2002.5
戏厂商的隐秘～PROTOTYPE介绍～
拟器制造123之一
～系统介绍及人物出招
光明灵魂超攻略
浅谈模拟器相关的汉化技术
汉化游戏的商业价值
如何用GBA播放MP3
关起
追他！
别跑！
模拟时代随时欢迎您的支持和加入！



原来我们已经入侵着本书了
又要返回第一页吗？

THE END

读：

emutime，模拟时代的各位编辑：

你们好！首先非常感谢你们为我们EMU爱好都提供一个真真正正的模拟器月刊！作为一个忠实的EMU爱好者，你们的杂志我每期必买（虽才出4期），作为一本初生的杂志看得出你们有着具大的进步！发行量遂渐增大、杂志的风格也基本有了一定的雏形、正朝着一个良好的方向发展。看得出你们为此付出了坚辛的努力，希望你们以后继续加劲，为广大读者奉献出更好的内容。 在此在下想为贵刊提一点建议：

1、贵刊的宣传力度不够，无法扩大杂志的知名度。说实话我是通过EZ才知道有这么个杂志的！至于购买还是要求报刊亭的BOSS特地去进的！希望贵刊以后能加大点宣传比如可在各个电脑刊物上登广告等，总之要扩大知名度才能有更好的发展。

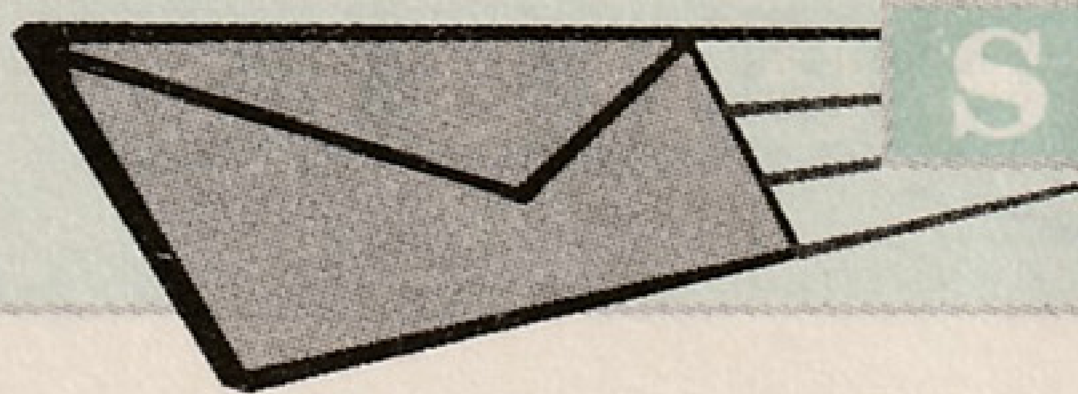
2、“传承白书”和“业界专题”这两个栏目太精彩了，在下网龄5年、EMU龄3年，自问见多识广可以前的KOF之DUMP历史和CPS2传说真认我大开眼界！“LAMER”这个单词的真正意思我今天才知道······真希望以后能适当增加些版面，让大家开开眼界。

3、贵刊不说搞个网站至少也要弄个论坛！让广大读者好好的交渡流一下，我可一直在EZ的论坛为你们作宣传！和玩家交流也是在EZ论坛！真希望能有个杂志专用论坛。前一阵我还听贵刊的宣传员说要搞论坛，最近怎么没消息了。

想了这多就写了这多！总之一句话：祝你们走好！

==魔鬼筋肉人

编：1、宣传方面正在努力，大家应该留意到白金、模联、klk等站也有我们的宣传了吧；2、本期扩大页码就是为了增加更多优秀的内容，记得捧场哦； 3、论坛正在调试中，相信很快会和读者见面，到时常来看。



读：

各位编辑：

您们好~！

我是贵刊一位半忠不实的读者，首先感谢您们制作出如此为玩友着想的专业性游戏杂志，相信对于贵刊的专业性以及实惠性大家是有目共睹的，在此祝杂志越办越好！（好象应该在最后说：P）

由于购买的时间不长，因而对贵刊一些事物不太清楚，在此想询问一下：不知贵刊是否有邮购业务？如果有，麻烦告诉在下，我想补买以前的杂志。如果没有，我希望贵看尽快开办，尽管我知道像我这种遭遇得人没有几个，但是出于对那些对贵刊给予殷切希望的众多玩友们，是不是应该给更多的方便呢？在此谢谢了（给您磕头了，一、二、三！哎呦~~！）

最后，祝贵刊芝麻开花节节高，越办越红火，而我也会和众多玩友一样，继续一如既往的购买和支持《模拟时代》的。

再次感谢！（一躬到地）　　==jbj

编：呵呵，磕头可受不起，但很高兴这位读者喜欢ET：）；另外，不少读者提出的邮购业务，我们正和发行部商量，希望能尽快给各位答复。

读：

各位编辑们好！！

我是第一次写信给你们，希望可以得到满意的回复哦。

首先，你们的杂志真的是很棒哦，在我还是用猫的现在给我很大的帮助。我会一直支持你们的。

能不能放上LUNAR的ROM啊，虽然希望渺茫，但我还是这么

祈祷着。反正我希望以后能多放些，PCE-CD或SEGA-CD的游戏。PSMINI版就算了。我想很多模拟迷也是这么希望的。题外话：最近注意了一下特约选稿人有那个黑黑的白金，世界真是小啊。呵呵，早就叫他改乌金的说。也不知道现在他过的怎么样了。

ET万岁~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~

==一个和黑黑的白金认识的神秘人上

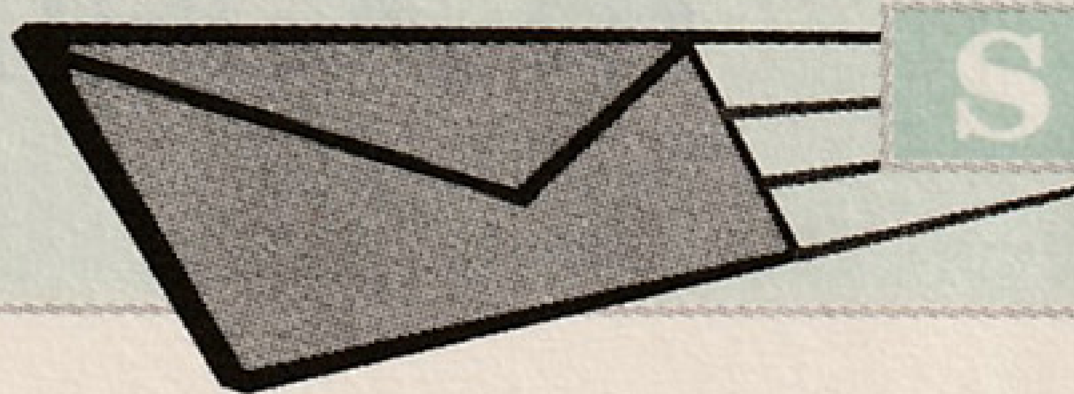
编：哦？世界还真小，居然遇上了白金的朋友，等我快把消息通知白金，让他猜猜此人是谁^^。另外，你要求的游戏以后一定会放，继续支持ET吧。

读：

贵刊的编辑们，你们好！！我是一个超级模拟迷，模拟时代3期我都买了，感觉还挺不错的！！尤其是那些有关模拟器的文章，写的真是太棒了，让人看的很过瘾，希望再接再历，我会继续支持你们的！^o^

另外我要提点小要求，希望你们能参考一下。“传承白书”第一期中写的是2000年模拟总结，我看了后觉某人写的非常不错，我希望能继续看到2001及1999年以前的每一年的模拟器大事记，因为我是从2001年初才真正玩上模拟器的，我十分想知道整个详细的模拟器发展历史，我相信这样的文章会让大多数人喜欢的，而且他还可以作为一部模拟器的资料来珍藏和保存。还有就是我觉得小道消息还是放在所有文章的最后的位置比较好，象以前一样，最后给人一个希望吗，HEHE！第三期的变化很不错，增加了读编往来（参议院），方便了互相交流，这对杂志的完善和改进十分有益，希望坚持。^-^

编：是啊，很多读者挺喜爱“传承白书”这栏目，当然啦，这是我们一位实力+偶像派前辈执笔的，文章都打着“优质”的品牌（哇！好耀眼的说）。而透过“传承白书”栏目，让更多



的读者能领略这位前辈的精神所在，传承其模拟器精神！

读：

编哥编姐们好！

今天见到这本宝典真是高兴，可遗憾的是已经是第三期了:(。

我想问一下此刊是不是今年创的？应该是吧，祝开刊大吉（虽然有点晚了），越编越好！

此刊真的很好，更可贵的是还有配套光盘，比“葵花宝典”好多了（不是奉承）！

就这样了，希望以后有问提时不吝赐教，谢谢！

==飞龙

编：虽然你的祝福来迟了点，但还是很谢谢你，以后有什么问题尽管给我们来信吧。还有，请不要把ET比喻成“葵花宝典”，你这样说编辑部的gg们要生气咯：）



FAQ 常见问题解答

Q：为什么KOF2001的声音不正常？人物倒地前的受身和有些人物出招时的声音都没有了。究竟是模拟器的bug还是rom本身的问题呢？

A：声音之所以有问题，是因为你的m rom是256k的版本。用128k的m rom就能解决这问题了，而另外一个更方便的方法当然是使用我们这期送出的完美版kof2001了。

Q：KOF2001有隐藏人物吗？有的话，怎样才能使用呢？

A：使用修改器或修改了的P rom都可以将中BOSS和最终BOSS调出。但使用BOSS角色后很容易出现当机的情况（模拟器当机）。所以在覆盖P rom前最好将原来的P rom备份。

Q：在KOF2001中怎样同时使用3个缓助角色（我现在只能一个一个地使用，等一个走了，另外一个才出现）？

A：假设你是P1角色（面向右边），前提是至少拥有三条能量棒，唤出缓助角色（顺序由左到右）的方法分别是：右+BC、下+BC、左+BC。

Q：请问KOF2001除了用NEORAGEX模拟外还能用其它模拟器模拟吗？

A：可以，用hack版的WinKawaks和Nebula都是可以模拟的。要注意的是，在使用WinKawaks的时候，rom的名字必须是“kof2001”。rom文件必须是“2k1_c1.com……2k1_v4.rom”。

Q：实况模拟的问题。在用epsxe1.4玩实况的时候，感觉有时运行快，有时慢，这问题怎样解决？

A：这是ePSXe的模拟问题，如果觉得太快可以用限桢的方法。

但在模拟实况系列时“时快时慢”的情况还是会出现的。要解决此问题可能要等新版本的出现了……

Q：为什么用键盘玩“西游释厄转”时不能蓄气？但用手柄就不会出现此问题。

A：这是因为所用的键盘的质量问题，现在很多廉价的键盘都不支持3键同时输入。要解决此问题只要更换一个质量好一点的键盘就可以了。

Q：请问GBA模拟器可以联机使用吗（很想能和朋友一起玩“光明灵魂”）？

A：到目前为止，还没有任何一只GBA的模拟器支持联机功能，所以要和朋友玩“光明灵魂”还是要买GBA啊……

Q：请问模拟器Zinc怎样设置手柄？

A：用前端吧，现在最好的Zinc前端分别是“ZiNcGUI”和“Aldo's ZincFrontEnd”。

Q：为什么模拟“西游记－－释厄传”时，没有声音呢（所用模拟器为NEBULA2.12)？

A：因为模拟器本身还不支持声音的模拟，要模拟声音还是再等一下吧。

Q：怎样用NEBULA模拟“侍魂RPG”？读取BIOS后怎样再读取ISO（以前用的是ESC键）？

A：读取完BIOS后按“Tab”键就可以读取ISO文件了。

众说纷纭 3

Zinc





令人兴奋的模拟器，虽然用起来不太方便，但是会使用以后，效果实在没说的，出击飞龙2街机版的模拟，比起玩ps版爽了N倍，光影效果俱佳。如我一直希望的，3D街机模拟的时代快快来到吧～！

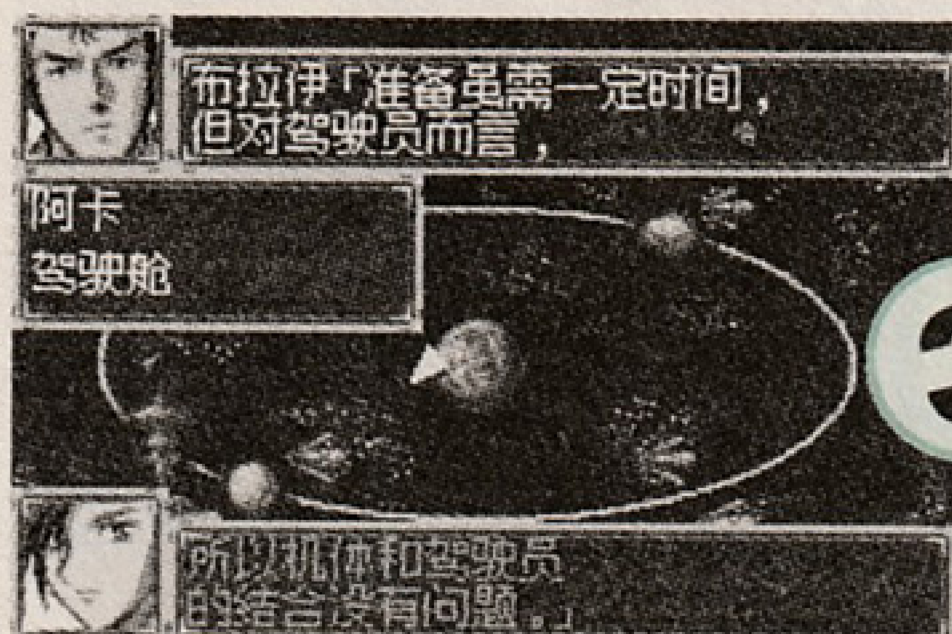


近期人气很旺的模拟器，通过它能玩上很多3D大作。超钢、出击飞龙2等都是笔者曾经十分期待的游戏，而模拟器本身设置挺麻烦，不过这问题在前端推出后得到解决。



ZINC的出现实在令人振奋。“飞龙”终于可以模拟了，再加上“超钢”，爽！而对《星际悍将》的模拟也完美很多。看来模拟器在3D领域上又有了一次很大的进步。

近期的汉化热潮



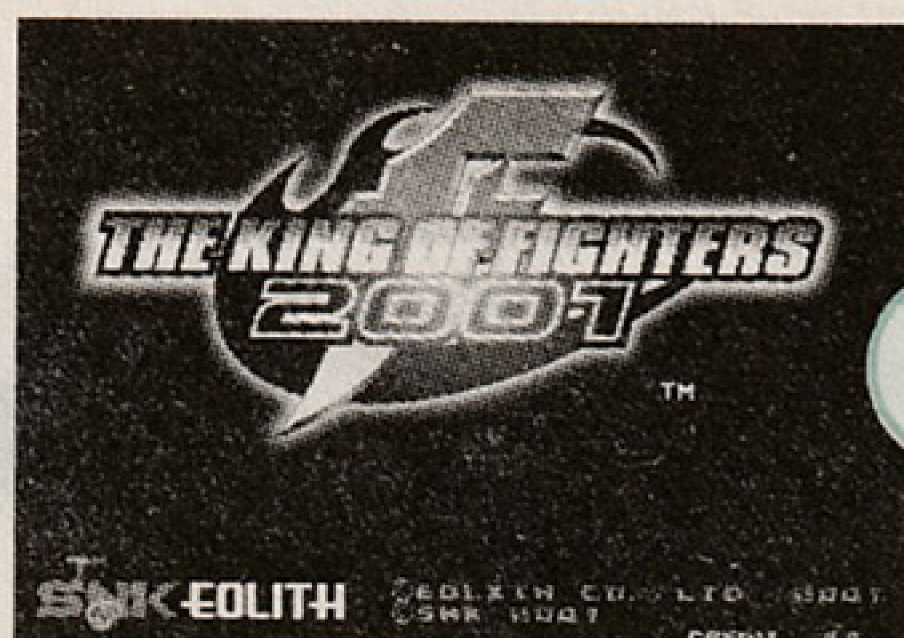
3

业余游戏汉化，通过模拟器的运用，再加上一堆“热血”的玩家，现在已初具规模了，比起很多“商业”汉化（想起恶心的格兰蒂亚2中文版），无疑用心的玩家更完整的重现了游戏的真实意义。

最近，参与游戏汉化的人士在不断增加，虽然都是些业余人士，但他们所做出来的作品皆比职业的出色。看看以前MD上那些中文版的职业汉化游戏，再比较一些现在的恶魔城等业余汉化游戏你就会认同以上的观点了。

继“776”的完美汉化版和“机战A”的“不完美”汉化板出现后，网络上出现了一大批出色的游戏汉化版，看来模拟器的技术加上汉化组的“根性”真可令游戏界多了一个新亮点。

KOF2K1的游戏性



1

KOF2K1，单从游戏来说，已经没有太特别的地方，值得我们如此追捧了，晚生认为99和2K已经把MVS能发挥的效果都发挥了，如果KOF2K1所用的MVS pro机板再没有突破，那不如让KOF成为我们的记忆吧。

自从97以后就很少玩KOF的笔者，因看到最爱的大门回归而再次投入KOF的怀抱。久别重逢的感觉很特别，招式的判定依旧，但系统对输入指令的时间要求很严格，导致曾引以为傲的连续技都不能使出，唉，廉颇老矣～

2K1的ROM终于出来了，但我一向对KOF系列不太感冒。要说的只是——人设实在太丑了！

近期GBA上的大作

3



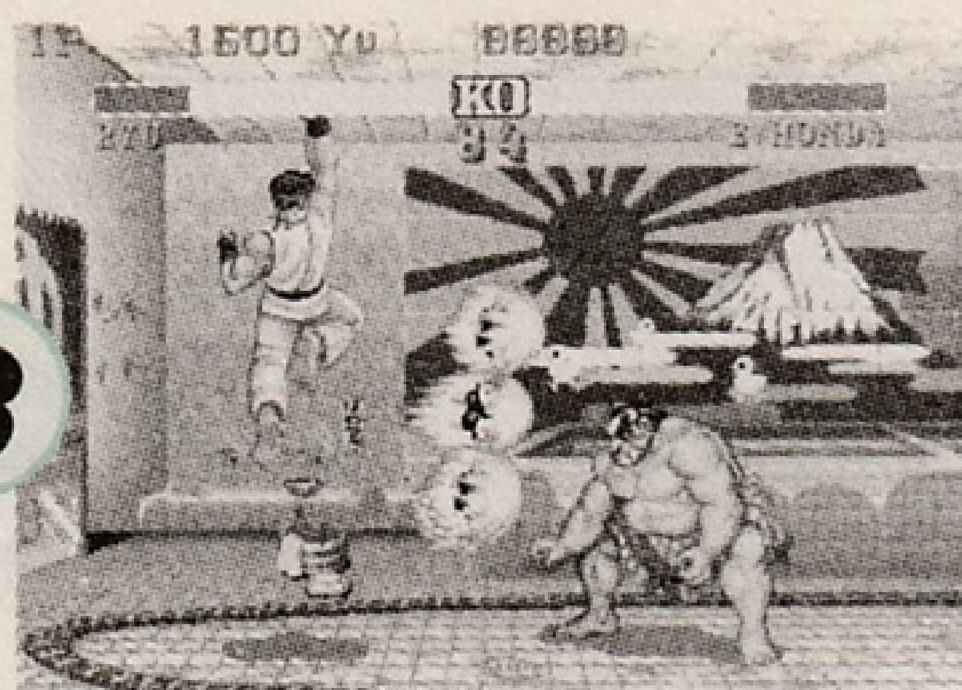
近来工作繁忙，和众所周知的麻烦事，看着大堆好游戏而抢不到写攻略的工作实在是痛苦，光明4连打是“爽不堪言”，可惜还没支持连机的GBA模拟器，可文说他没有两部机器来让他的DreamGBA支持这个功能。

踏入4月份GBA上的多个大作陆续登场，既有光明灵魂，又有火焰纹章，还有露娜传说。要在几款大作中挑个最喜欢的，真是一件苦差事，每款都这么优秀怎么选呢？经过激烈的思想斗争后选择了有多年感情的光明灵魂：）

都是期待已久的大作，可以第一时间享受游戏真是“人生一大享受”。另外，“光明”用GBA玩真是爽啊（四人联机）！

降龙

3



记忆中的快乐，总是比实际的快乐更快乐，降龙，其实是一个活在我们心目中的游戏，虽然现在看来他简陋，他无聊，但是当我们还是小毛孩子时候，他带来了快乐，这就足够了。传承～

“降龙”，这个经典的游戏又出现在笔者面前了，看着那古老的画面，回忆起儿时在街机室努力厮杀的情景，当年强劲的升龙拳风采依然，而笔者呢？当然也是风采依然咯，灭活活活活～

爽，在编辑部里无人能敌。在连胜N场后有个小小的发现，原来此游戏可以健身！因为在狂搓升龙拳会让人满身大汗……

PGM的游戏



3

虽然有些画面不漂亮，但也因为更多的民族性在里面，让我们不由的喜欢，虽然抄袭味很浓（最近还推出了很像“合金弹头”的游戏）。模拟方面，估计也不会有大的问题，只等Billyjr慢慢放出各rom和模拟器相继支持了。

期待了这么长时间，模拟IGS的游戏终于有突破了。虽然暂时只有西游记能玩，但已经足以解馋，很期待三国战记等大作的放出哦。

我觉得能和朋友一起玩的游戏才是“好玩”的游戏，特别是可以和几个朋友一起作战。似乎又听到了那此起彼落的笑声、咆哮声、呼救声……

GBA上听MP3



2

早就预言会实现的功能了，虽然其实技术上并非原来意义上的mp3软件播放，但是也是足够有趣了，现在一般PDA的功能，gba都实现了，估计到gba2，模拟一台早期的pc也不是问题了。倒，怎么这期老跑题～～

看来GBA的潜力似乎无穷无尽，在出现gba上看电子书、玩模拟器后，又出现GBA上听mp3了。经过笔者全面测试后。得出的结论是：用GBA听MP3还不如去听电台，音效和CD比起来太差：(

一个挺不错的创意，但音质有待改善。希望有天能在GBA上看到电影就好了:)

编者语

我是渡过了一个愉快的愚人节，大家怎样呢？看着编辑部的同志被人（这人就是我^^）整是一件难过的事，因为想笑出来却又不敢出声，嘿嘿～还是躲到一旁吧……惨！被发现了：P

by wario



每个月赶完杂志后，总有几天觉得不是很自在。总觉得有点失落。这个月为甚。什么事也不想干，什么人也不想见。平静如死水却无法压抑心头的空虚感觉。很想找东西填满空虚的心灵，于是——万年诚征女友！：）

by 原石



某日下午，关掉空调，打开窗户，一习凉风，清新凉快，又到初夏，忆起从前，天真烂漫，但到如今，相对无言，万分感慨，无处抒发，写编者话，语无伦次？我睡觉去！

——一如既往般英俊的Phil

by Phil



近日发觉在海珠区石溪某酒楼的水煮牛肉特别好吃，风味地道，肉味鲜美。但吃后不到半天时间喉咙就痛的出不了声了，啊……悲惨，然后再回到杂志社吹吹空调晚上就感冒了，555……这一期好黑啊！等感冒好了再去吃过，嘿嘿……死不悔改。：P

by 寒羽



不高兴的一个月，被冤枉的一个月，幸好有Qoo喝，特别是橙汁，形象非常鲜明的果汁饮料，虽有卖广告的嫌疑，也必需一赞^Q^。对了，瓶盖上的小Qoo是有不同表情的，于是～～～，瓶盖收集中……

by 隐藏

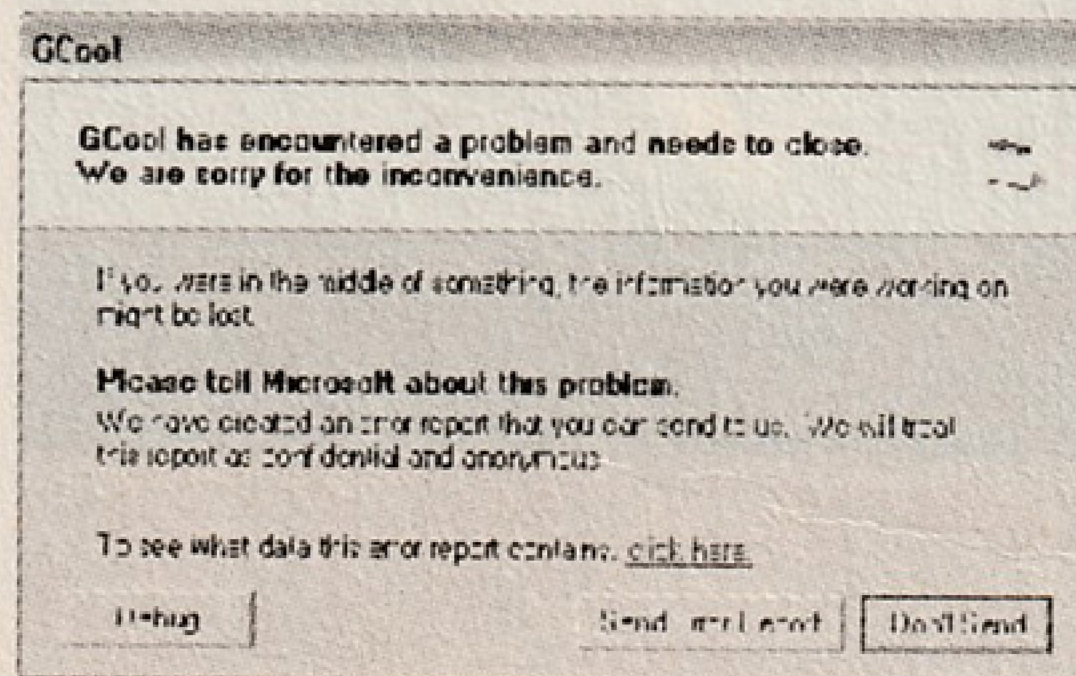


在一个月黑风高的夜晚……PS2盗取行动计划中…嘿嘿嘿……

by 历苏



各位愚人节过得如何，今年的人们好像都老实了很多，没什么彩头，不过就这样笔者还是差点被骗到机场去接朋友。虽说老外正经了许多，但是还是不乏些小彩头，各位听我慢慢来罗嗦。



节日小品：刚开始认为老外今年出奇老实的，谁知道忘了计算时差，第二天众小品一涌而出，流传最广的就要数MAME支持Sega Model 2的消息了，清晰的VF2和VC抓图，先前没有任何征兆，典型的节日小品，不过失败的是国内有强人识别出了这个从来没有露过面的"MAMEDev"--Rolf Paloi就是april fool的倒拼，其余的节日小品大多就是围绕几大主机展开的，如：GameCube的可运行demo的模拟器；完美运行DOA2的DC模拟器，BOOB因为了这个被人大骂，有些后悔，如果都像zophar那样有涵养就好了。搞笑的是国内的一些大站台今年也来了次大玩笑，不过好像有些玩笑开过了，导致了retrogames上的一场大讨论。



KOF2001的热度就是强大，导致笔者还要从新来过，这次的热浪就像一场疾病和战争，不过是带着正义的气息而已。让我们来看看具体的症状吧，某论坛一下子就被称爆了，在线人数狂增到500多人，注册人数一夜之间暴涨800人，中国好像一下子变成了全世界模拟界的中心，ROM满天飞，各个模拟器的Hack的版纷纷推出来支持ROM，NGX再显其强大的威力，对这件事持各种意见

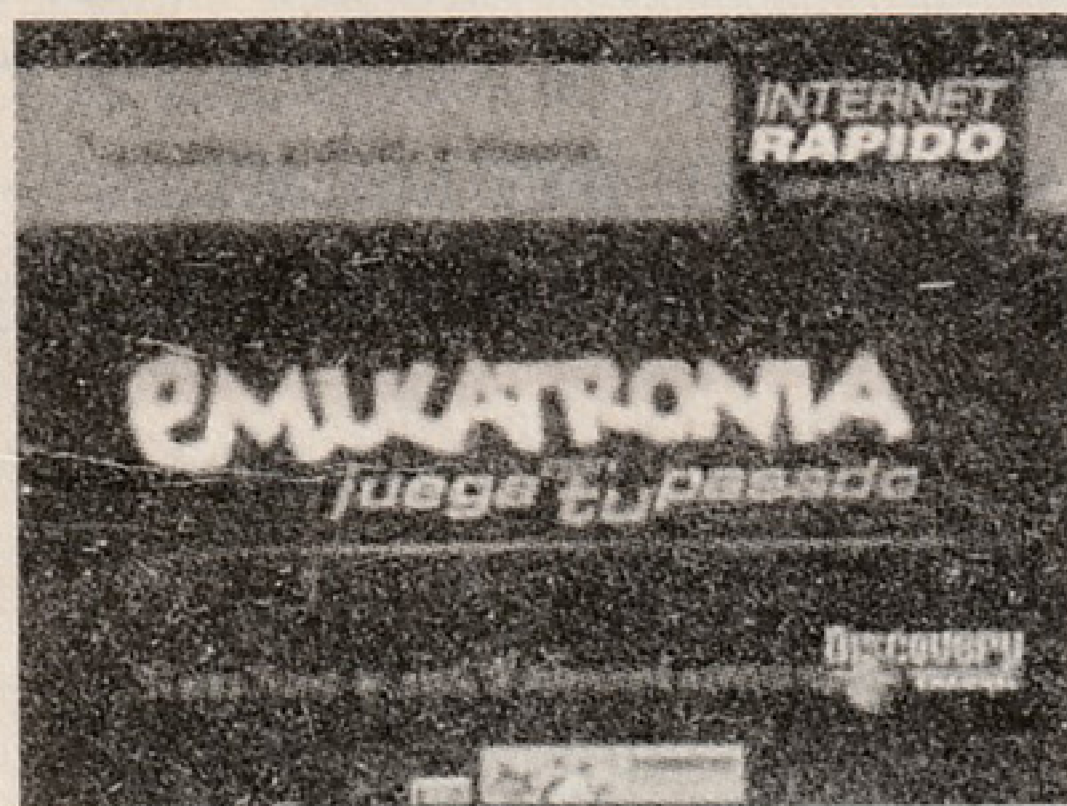
小道消息，不可尽信！

小道消息 RUMOR MILL

无责任神探 Dadunu



的人层出不穷，但是抢ROM的人并不见少，下载的FTP在开放几分钟后就达到人数上限，不管是看客还是模拟中人还是像往常那样一下子涌了过来，当然笔者由于是小猫一族所以没有站到第一线（可能是个借口），而是静观其变。



Discovery：这个名字各位不会陌生吧，科学探索，世界著名的科教节目，应该没人会想到这跟EMU有什么关系，但是，在最近一期的西班牙版的Discovery中，有一段对西班牙一号的EMU站emulatronia的介绍，刚开始笔者还以为是公开对EMU的宣战，后来才明白，Discovery把这当作一种世界的新科技来看待（孤落寡闻），对EMU站台了解的朋友应该对这个第二代的站台不会陌生。由此笔者发现西班牙人对模拟器的狂热程度在世界上数一数二的，不过可以看到的翻译版也都是围绕PS模拟器展开的，西班牙人好像对别的领域毫无兴趣，难道在西班牙买不到PS，要不就是看惯斗牛的人对PS情有独钟，谁知道呢，但这绝对是一次重大的突破，模拟器这个带有些灰色色彩的产物，能在这种世界级的节目中占有一席之地，这可是前无古人后有来者的，说不定哪一天中央台的读书节目就向大家推荐《模拟时代》的杂志呢，哈哈！！！

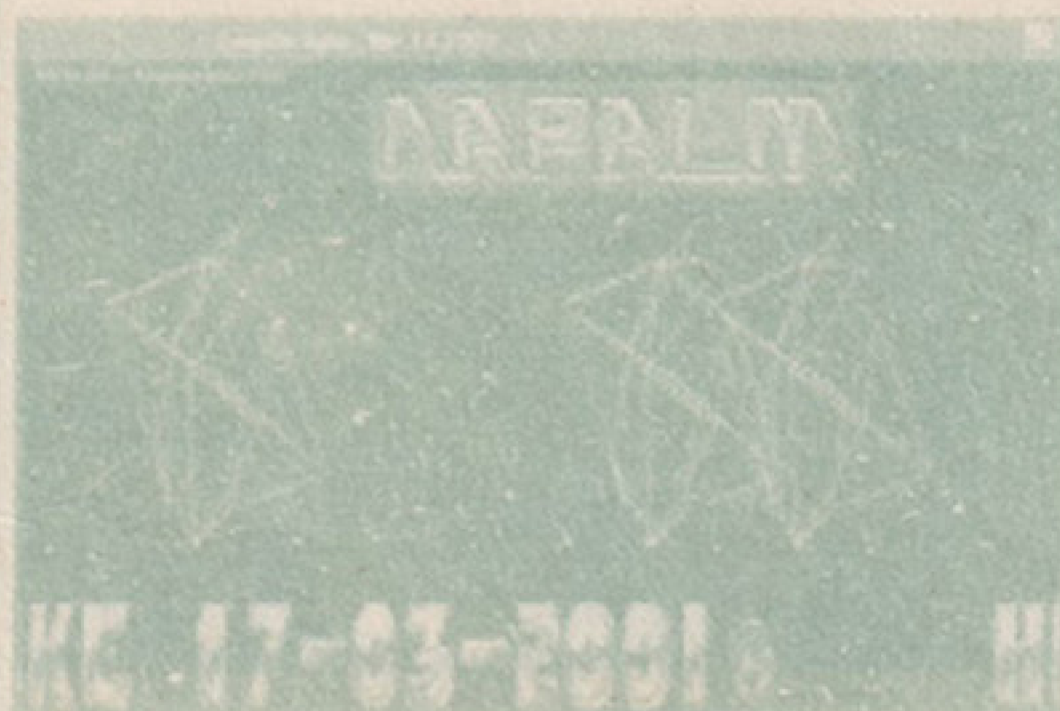
插播一条新闻，虽说支持Konami的游戏早在ElSemi的计划之

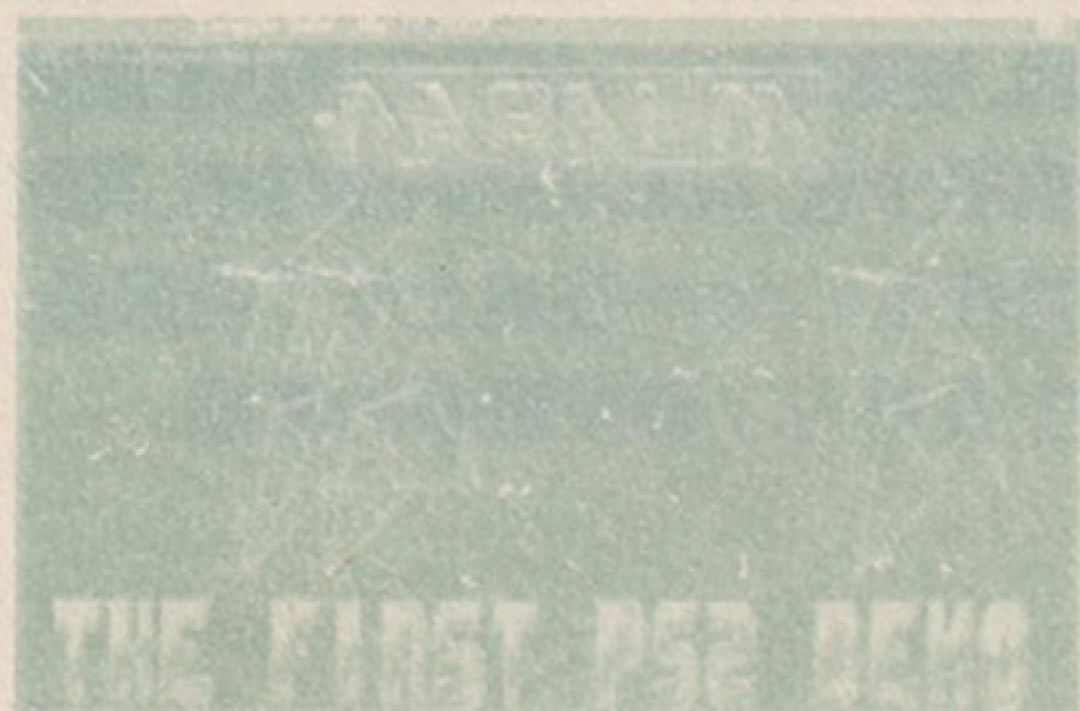
小道消息，不可尽信！

中，但各位知道为什么ElSemi在Nebula 2.1里先加入了对Cow Boys of Moo Mesa支持吗，有消息表明是由于作者吃了些变质的牛肉，所以那这来出气，嘻嘻



PS2：玩家应该已经从国内的各大站台了解到了那个如假包换的PS2模拟器了，同样，它是非常初级的，至少它的出现代表PS2模拟器并不是一个幻想，但是它开发的难度恐怕是各位早就心知肚明的了，但是如果深究起来作者的意思可能是多层的，第一点上面已经说过了给我们带来了一线曙光，至少让我们有些盼头，不过很有可能落的跟DC模拟器一个后果，还有就是给大家个信号，从现在开始各位努力攒钱吧，攒够了去买个PS2吧，还是这个来的现实，如果你非玩模拟器不可的话，那就等PS3的游戏满天飞的时候，也就差不多是模拟器出现的时候了，到那时用你攒的钱去买台强劲的PC，因为据测算要想完美模拟CPU至少要3G，各位要做好心理准备哦，不过EMUHQ的PeterD说了句实在话，他认为现在谈论这个话题有些可笑，有这个时间还不如去研究一下Atari Jaguar的完全模拟。





小道消息，不可尽信!

小道消息 RUMOR MILL

无责任神探 Dadunu



GBX Player：作者在车祸中不幸身亡的消息不知还有人记得吗，而就是这件事引起了Forgotten的注意，也就引出了GBX Player是Fake的下文，后经过精确的对比GBX Player 的最终版和VisualBoy v1.4.11几乎完全一样，除了名字以外。不过Forgotten这家伙也够狠的人家作者都死了，你还不放过人家，但是Forgotten表示还有2个程序员活着，所以绝对不能放过，后来又传出作者是假死的，这都是一个骗局，为的是赚取各位的眼泪来提升EMU，真是绝妙的主意，这里引用一个强人的话“死亡可以升华很多东西，谎言却是例外”。

CPS1.5 各位应该已经玩到了那个叫CPS1.5的东东，感觉如何，很爽吧，笔者在玩过以后才意识到三剑圣太弱了，跟三国英雄传根本没法比，这个才叫强，有人可能要问那么多HACK版为什么这只有这几个能玩，笔者以为是在一版里最好不要放出太多（难道这也有支持盗版的嫌疑），但是后来放出的2.1版对CPS1.5竟然是只字未提，而2.2版又只支持了一个不痛不痒的街霸，既然已经突破了模拟上技术的屏障，为什么不大量放出，可能有人指出是ROM的原因，要知道Hack版不知要比原版好搞多少倍，跟着就有消息传出，其实是作者Elsemi在这上作了些保留，主要是为了避免更多的麻烦。



小道消息，不可尽信！

模拟时代 EmuTime 5

2002.5











光盘内容介绍
（本期光盘完全收录以下内容）

PlayStation(PS)
CAPCOM vs SNK pro

GameBoyAdvance(GBA)
光明灵魂
火焰纹章～封印之剑～
露娜传说

Neoragex
KOF2001

ZINC
出击飞龙 2
超钢战记

Nebula2.12
西游记释厄传
街头霸王之降龙

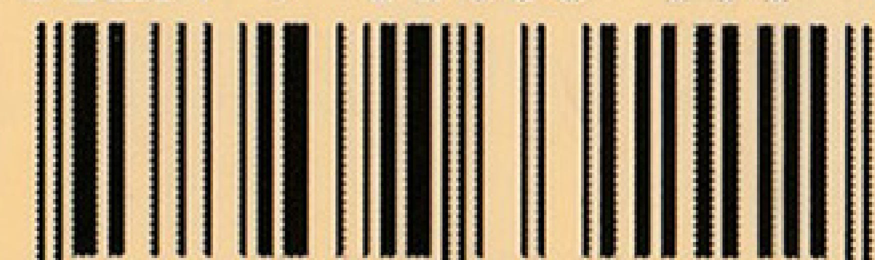
Mame0.59
Gunbird2
STRIKERS 1945 Ⅱ

热血全系列

ETC
Gbmad
KOF2001 电子资料集
GBA－demo

（本手册为非卖品，随光盘赠送）

责任编辑：米庆丰
ISRC CN-Q06-01-0111-0 / V.J6
ISBN 7-88833-111-4



EmuTime

光盘定价：9.8 元人民币

吉林音像出版社出版